

RETRO
LA HISTORIA DE DINAMIC
ALADDIN ¿EN SNES O EN MEGA DRIVE?
AVANCES... SUPER MARIO MAKER 2 F1 2019 MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3 DRAGON QUEST BUILDERS 2...
HOBBY CONSOLAS
Nº 336
ESPECIAL E3
¡¡Lo mejor de la feria!!
WATCH DOGS LEGION
MARVEL'S AVENGERS
FINAL FANTASY VII REMAKE
STAR WARS: JEDI FALLEN ORDER
POKÉMON ESPADA- ESCUDO
ZELDA: LINK'S AWAKENING
DRAGON BALL Z: KAKAROT
DOOM ETERNAL
CYBERPUNK 2077
GEARS 5...
ANALIZADOS
JUDGMENT
BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT
BLOOD & TRUTH
MOTOGP 19
CONTRA ANNIVERSARY COLLECTION...
REGALAMOS 3 JUEGOS BLOODSTAINED
ENTÉRATE DE QUÉ VA
DEATH STRANDING
LA LOCURA DE KOJIMA EMPIEZA A TENER SENTIDO
PÓSTER DOBLE
STAR WARS JEDI FALLEN ORDER
THE LEGEND OF ZELDA Link's Awakening

EDITORIAL



Una feria con muchos ganadores (y ningún vencido)

SONIA HERRANZ
Directora de Hobby Consolas

sonia.herranz@axelspringer.es
@soniaherranzz

Los últimos meses de cada generación suelen ser los mejores. Tanto, que da rabia que se acaben. Los desarrolladores se saben de memoria las "viejas" máquinas y sacan lo mejor de ellas. Lo que hemos visto en este E3 es una buena prueba. Quizá no haya habido tantas sorpresas como otros años, pero ha habido cantidad, variedad y calidad. Tanta, que hemos eliminado el reportaje retro para hacer sitio, pero tranquilos: volverá.

Hemos vivido el típico E3 de transición, en el que aún es pronto para atacar la next gen haciendo anuncios que vaya usted a saber, pero tarde para lanzarse a por grandes desarrollos nuevos para la generación actual, ésos que generan expectación. Aun así, tela: espectacular *Final Fantasy VII*, contundente *Jedi Fallen Order*, sorprendente *Watch Dogs Legion*... Hemos visto, por fin, *Marvel's Avengers*, y *Cyberpunk 2077* ha salido de la niebla. *Doom Eternal* pone los pelos de punta, y Nintendo nos la ha jugado con un vídeo, sin título, sin fecha, sin explicación, que ha puesto los dientes largos a medio planeta. Microsoft ha deslizado los primeros detalles de Project Scarlett y Google ha puesto precio, fecha y juegos a su Stadia. Y eso sin mencionar la ristra de juegos indies y, llamémoslos, de clase media-alta, que quizá no tengan tanto nombre, pero que nos han dejado propuestas jugables innovadoras. No dejéis de fijaros en cosas como *GhostWire Tokyo, Elden Ring, Deathloop*...



A mí no me gusta hablar de vencedores y vencidos en un E3. En un E3, ganamos todos. Porque nos lo pasamos bien durante, porque lo mascullamos después, porque lo hemos soñado antes... Rumores, filtraciones y bulos se han convertido también en parte del show, pero no dejéis que os roben la magia. El E3 espectáculo sigue intacto año tras año. Cambia, evoluciona, se adapta, pero siempre nos atrapa. Discutir quién ha tenido la mejor conferencia o qué juego ha sido el mejor está bien como parte del juego, pero que no os líen: el mejor ha sido el que más os haya gustado a cada uno de vosotros. Next gen, novedad, indie, remake o consola retro: todos caben y todos merecen el premio de nuestro reconocimiento.

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Me he tirado una semana con jornadas maratonianas de trabajo y sesiones de sueño de apenas tres o cuatro horas, pero creo que el esfuerzo ha merecido la pena. El reportaje de este E3 es un catálogo de sueños de una generación que no está muerta en absoluto y que todavía tiene grandísimas alegrías que ofrecernos.

@Rafaikkonen



ALBERTO LLORET
Redactor

Suelo ser el más negativo... pero, en esta ocasión, diré que, para ser un E3 del que no esperaba nada, me quedo bastante satisfecho en general, por el ritmo de las conferencias y las "pocas" pero memorables sorpresas (*Breath of the Wild 2*). Eso sí, STOP filtraciones que arruinan el show...

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Termina el E3 y saco unas conclusiones sencillas. Que la feria tiene sentido aunque falten algunas compañías. Que los juegos pensados para un jugador están de vuelta. Que 2020 va a ser un año increíble de lanzamientos y... me temo que no queda espacio en casa para tantas consolas retro.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección (web)

Aunque no hemos vivido el E3 más memorable de la historia, sí ha habido pequeñas y agradables sorpresas. *Panzer Dragoon, Dragon Ball* o el nuevo *Breath of the Wild* me han molado... Pero tengo una intriga e interés especiales en *GhostWire Tokyo*. ¡Yo, con Shinji Mikami, hasta el final!

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BRUNO SOL
Colaborador

Estamos viviendo la era de los milagros, donde lo imposible se hace realidad. Sega rescata su *Tetris* para incluirlo en Mega Drive Mini y Konami anuncia, en pleno E3, el lanzamiento de PC Engine Mini ¡en tres modelos distintos! Y sólo estamos en junio. Yo cruzo los dedos. Tal y como va esto, lo mismo acaban anunciando *OutRun 3*.

@YeOldeNemesis

SUMARIO Nº XXX



6 REPORTAJE

E3 2019

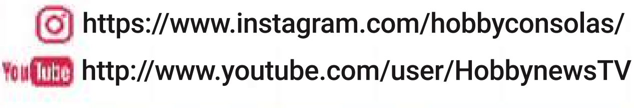
Analizamos lo que dio de sí la feria de videojuegos más importante del mundo: conferencias, anuncios, juegos...

FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

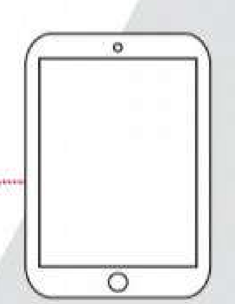
56 BIG IN JAPAN

La saga de rol táctico por excelencia de Nintendo se redefine para su próximo estreno en Switch

SÍGUENOS EN:



www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
https://www.instagram.com/hobbyconsolas/
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN **FORMATO DIGITAL**

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**





JUDGMENT

El spin-off de *Yakuza* está a la altura de lo que esperábamos



DEATH STRANDING

Ya tiene fecha de lanzamiento y, lo más importante, ¡sabemos de qué va!


E3

MUCHO MÁS QUE UNA FERIA DE TRANSICIÓN

Cantidad y calidad de juegos, los primeros detalles de Project Scarlett, el auge del streaming... El E3 dio mucho que hablar.

Por **Rafael Aznar, David Alonso, Alejandro Alcolea, Sergio Martín y Alberto Lloret**



■ Era necesario: la primera participación en un Direct de Doug Bowser, sustituto de Reggie Fils-Aime como presidente de Nintendo América, jugó al equívoco con su nombre. El mismísimo rey de los koopas apareció en escena para dirigir el cotarro, pero tuvo que cesar...

NINTENDO

GRAN EQUILIBRIO ENTRE CORTO Y LARGO PLAZO

Los últimos E3 de Nintendo habían sido relativamente decepcionantes, al estar enfocados casi a un único juego. Este año, la cosa fue distinta y, a lo largo de 40 minutos, la compañía de Kioto, con el carismático Yoshiaki Koizumi como maestro de ceremonias, no paró de avasallarnos con más de una docena de títulos para Switch.

En lo que es el stand de la propia feria, el mayor protagonismo fue para *Pokémon Espada-Escudo* (como pasó con *Breath of the Wild*, *Super Mario Odyssey* y *Super Smash Bros Ultimate* en las anteriores ediciones), pero la Gran N fue lista este año y, en lugar de dedicarle media "conferencia" y hastiar al personal, hizo un evento específico unos días antes para profundizar en él, además de cubrirlo también con presentaciones en directo desde el habitual Treehouse. Así, con el típico formato enlatado de un Nintendo Direct, asistimos a una retahíla de tráilers y demos muy bien condensada, con la que se cubrieron muchos de los exclusivos que van a llegar a Switch en el segundo semestre de 2019, desde *Super Mario Maker 2* y *Cadence of Hyrule* (este último, ya disponible) hasta *Luigi's Mansion 3*, pasando por *Marvel Ultimate Alliance 3*, *Fire Emblem: Three Houses*, *Astral Chain*, *Daemon X Machina*, *Zelda: Link's Awakening* o *Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020*.

Ese aluvión de juegos se arropó con el anuncio de títulos multiplataforma como *Empire of Sin* (un juego de hampones de George Romero), *Contra: Rogue Corps* (una entrega 3D de la saga de Konami) y *Trials of Mana* (que será un remake de la tercera entrega de la saga de Square). También se pudo ver por primera vez el remake de *Panzer Dragoon*, por ahora sólo confirmado para Switch. Además, se dio bola a las conversiones que llegarán a la consola: *Dragon Quest XI*, *The Witcher 3*, *Alien Isolation*, *Resident Evil 5* y *6*, *Spyro* o el primer *Ni no Kuni* (que llegará también a PS4 y PC).

Un pueblo y dos espadas afiladas

Nintendo había dicho que el Direct estaría centrado en los juegos que se lanzarán en 2019, casi todos ellos anunciados con anterioridad, y era verdad... pero sólo a medias. También estuvo presente *Animal Crossing: New Horizons*, que estaba previsto para este año y, finalmente, se retrasa al 20 de marzo. Sin embargo, la palma de los proyectos futuros se la llevaron otros. Por un lado, se anunció, al fin, *No More Heroes III*, que llevaba tiempo rumoreándose. Por otro lado, se dio a conocer que ya hay en desarrollo una secuela de *Breath of the Wild*, que fue mostrada con un breve vídeo en el que se veía a una renovada Zelda con el pelo corto y a Link ante un cadáver que cobraba vida. Fue un anuncio tramposo, sin denominación oficial ni fecha, pero nos ilusionó y, desde luego, es más que los logos de *Bayonetta 3* y *Metroid Prime 4* de otros eventos (ninguno de los dos estuvo presente). Tampoco hubo Consola Virtual ni nuevos modelos de Switch, pero fue la mejor "conferencia" de Nintendo en años y la mejor de este E3: al grano, con bien de juegazos y sin mareos de perdiz. ■

NINTENDO AVASALLÓ CON UNA DOCENA DE TÍTULOS EXCLUSIVOS PARA SWITCH

1 Animal Crossing llevaba tiempo anunciado, pero ésta era la primera vez que se veía "de verdad". Llegará el 20 de marzo.

2 Mario & Sonic en los JJ.OO. también se mostró por primera vez, con la sorpresa de que incluirá una estética retro, además de la corriente.

3 No More Heroes III está ya en desarrollo, con valores de producción muy superiores a los de *Travis Strikes Again*.

4 Banjo y Kazooie volverán al hogar nintendero como DLC de *Smash Bros Ultimate*, que también recibirá al Héroe de *Dragon Quest XI*.

5 El Treehouse volvió a ser un gran complemento para mostrar demos en profundidad de muchos juegos del Direct.


1



2


3


4


5

UN NO PARAR HASTA FINAL DE AÑO

El Direct fue la constatación de una evidencia: Switch es la consola que más y mejores exclusivos va a tener de aquí a final de año. Casi todos tienen ya fecha, y venderán como churros. Nintendo va a seguir cumpliendo la promesa de ofrecer, al menos, un gran título al mes, gracias tanto a sus desarrollos internos como a los externos. El festival, que abarcará todo tipo de géneros, empezará este mismo mes, con las plataformas y la creación de *Super Mario Maker 2*. En julio, habrá una cita doble con el rol táctico de *Fire Emblem: Three Houses* y las azotainas cooperativas de *Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order*. En agosto, le llegará el turno a un hack and slash como *Astral Chain*. En septiembre, tendremos los mechas de *Daemon X Machina* y el adorable remake de *Link's Awakening*. En noviembre, será el turno del rol de *Pokémon Espada-Escudo* y las pruebas deportivas de *Mario & Sonic en los JJ.OO 2020*. Sólo falta por fijar la fecha de las cacerías fantasmagóricas de *Luigi's Mansion 3*.


SUPER MARIO MAKER 2 (28 de junio)


MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3 (19 de julio)


FIRE EMBLEM: THREE HOUSES (26 de julio)


ASTRAL CHAIN (30 de agosto)


DAEMON X MACHINA (13 de septiembre)


THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING (20 de septiembre)


POKÉMON ESPADA-ESCUDO (15 de noviembre)

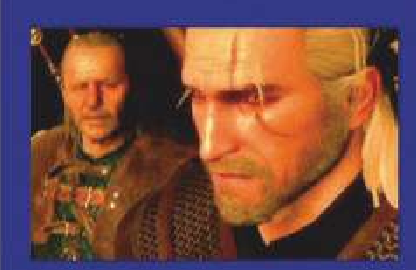

LUIGI'S MANSION 3 (2019)

LAS CLAVES



SECUELA SORPRESA

Aonuma ya había dicho en alguna ocasión que estaban pensando ya en ideas para un nuevo *Zelda*. Pues bien: será una secuela de *Breath of the Wild*, aún sin título oficial ni fecha, y fue el colofón del Nintendo Direct.



PORTS

Próximamente, llegarán a Switch conversiones de juegazos como *Spyro: Reignited Trilogy* (3 de septiembre), *Ni no Kuni: La ira de la Bruja Blanca* (20 de septiembre), *The Witcher 3: Wild Hunt* (2019), *Alien Isolation* (2019)...



BUENA SINTONÍA

La gran relación entre Nintendo y Microsoft volvió a quedar patente no sólo con la llegada de Banjo y Kazooie a *Super Smash Bros Ultimate*, sino también con el anuncio de *New Super Lucky's Tale*, un juego ideal para Switch.



Un año más, Phil Spencer, jefe de Xbox, llevó la voz cantante en la conferencia. Dio los primeros detalles de Project Scarlett, pero sin revelar todas las cartas, para no dar ventaja a Sony. Será en el E3 2020 cuando haya que ir con todo.

MICROSOFT

UN E3 DE TRANSICIÓN RESUELTO CON SOLVENCIA

Beneficiada este año por la ausencia de Sony, Microsoft tuvo la conferencia más polivalente, pues pudo juntar sus exclusivos con muchos de los juegos multiplataforma más relevantes de la feria. No hubo grandes sorpresas, pero esa combinación estuvo bien salpimentada con detalles sobre servicios y sobre la nueva generación.

Éste era un E3 de transición. La generación está ya en su recta final y la batalla de ventas de hardware tiene pocos visos de variar. La compañía de Redmond está pensando ya en Project Scarlett, y no es de extrañar que no se revelara en qué están trabajando estudios como The Initiative o Playground Games (en este segundo caso, supuestamente, *Fable 4*), que seguro que arroparán a la futura máquina desde sus inicios. Por el mismo motivo, tampoco estuvo Turn 10 Studios, y esto sí que llama la atención: este año será la primera vez, desde que en 2005 nació la saga, en que no recibamos una entrega de *Forza Motorsport* dos años después de la anterior. En cambio, sí estuvieron presentes otros estudios internos que, por A o por B, están trabajando en juegos multiplataforma para la actual generación, como Obsidian Entertainment con *The Outer Worlds*, InXile Entertainment con *Wasteland 3* o Mojang con el inédito *Minecraft Dungeons*. De los estudios de reciente adquisición, el que sí se sacó un as de la manga en forma de exclusivo para Xbox One y PC fue Ninja Theory, que presentó *Bleeding Edge*, un juego de acción por equipos. Además, pudimos disfrutar de tres exclusivos de procedencia indie, como son *Ori and the Will of the Wisps*, *Battletoads* y *Blair Witch*. Aparte, se anunciaron nuevos contenidos para *Forza Horizon 4* (la expansión *LEGO Speed Champions*, con coches de juguete), y *State of Decay 2* (un contenido titulado *Heartland*). No obstante, la estrella en cuanto a exclusivos fue el imponente *Gears 5*.

Los caminos llevan a Scarlett

Pasando al ámbito multiplataforma, la palma se la llevó *Cyberpunk 2077*, cuya fecha fue anunciada por el mismísimo Keanu Reeves, que aparecerá en el juego. También hubo dos títulos de La Guerra de las Galaxias (*Star Wars: Jedi Fallen Order* y *LEGO Stars Wars: The Skywalker Saga*), y Bandai Namco aportó los anuncios de *Elden Ring* (un juego de Hidetaka Miyazaki y George R.R. Martin) y *Tales of Arise*, junto a *Dragon Ball Z: Kakarot*. También *Borderlands 3* o *Psychonauts 2* tuvieron su cuota de protagonismo. Y, en el carrusel de indies, brillaron *12 Minutes* o *Way to the Woods*.

En la conferencia, hubo tiempo también para los servicios. Se anunció Ultimate Game Pass (donde los exclusivos seguirán estando desde su estreno), que también llegará a PC, y se dio cancha al juego en la nube, que Microsoft va a explotar con Project xCloud y el fomento del streaming en Xbox One y Project Scarlett. Esta última protagonizó el cierre de la conferencia, con el anuncio de sus primeras características, su fecha estimada (finales de 2020) y su primer juego (*Halo Infinite*), del que hubo un emotivo tráiler. Hay mucho futuro.

SCARLETT YA TIENE FECHA, JUEGO DE ESTRENO Y PRIMERAS CARACTERÍSTICAS













1 Gears 5 es el exclusivo más importante que le queda a Xbox One, y tuvo un gran peso en la conferencia, donde se anunció el modo Escape.

2 Keanu Reeves, actor de "Matrix" o "John Wick", apareció en el tráiler de *Cyberpunk 2077* y, luego, en carne y hueso para anunciar la fecha.

3 Forza Horizon 4 tuvo su cuota de protagonismo con el anuncio de un DLC de LEGO... y un McLaren Senna hecho con piezas.

4 Mojang está desarrollando *Minecraft Dungeons*, una nueva entrega de la saga que seguirá siendo multiplataforma.

5 El PC es una prioridad para Microsoft, y de ahí que se anunciaran *Flight Simulator* o *Age of Empires II: Definitive Edition*.

RAMPA DE SALIDA PARA SCARLETT

No estuvo "físicamente", pero se dieron detalles sobre Project Scarlett, nombre en clave de la próxima consola de Microsoft, que se pondrá a la venta a finales de 2020, con *Halo Infinite* como uno de los títulos de lanzamiento (también saldrá en Xbox One). La concepción ha sido muy distinta a la de su antecesora: será un hardware pensado exclusivamente para jugar, con la potencia y el rendimiento por bandera, algo en lo que se ha trabajado con AMD.

Para empezar, Scarlett contará con un procesador GDDR6 personalizado, con tecnología Zen2/Navi. Eso se traducirá en resoluciones de hasta 8K y tasas de refresco de hasta 120 fps, así como en el uso de iluminación raytracing en tiempo real. Tendrá lector de blu-ray y el disco duro será SSD, lo que reducirá los tiempos de carga, permitirá crear mundos más vivos y beneficiará al Game Pass. Además, será retrocompatible con juegos y accesorios previos.





FIRST PARTIES CON MOCHILA A CUESTAS

En el último año, Microsoft ha adquirido numerosos estudios, pero algunos aún no están trabajando a pleno rendimiento para ella. Es el caso, sobre todo, de Obsidian Entertainment e InXile Entertainment, que, antes de la compra, estaban trabajando ya con otras editoras en *The Outer Worlds* y *Wasteland 3*, que también llegarán a PS4 y PC. En el caso de Ninja Theory, su próximo proyecto, *Bleeding Edge*, sí será exclusivo de Xbox One y PC, pero lleva en desarrollo desde mucho antes de la adquisición del estudio, por lo que no es un "encargo" de Microsoft.

LAS CLAVES



EL PASE DEFINITIVO

Se anunció Xbox Game Pass Ultimate, una suscripción que junta Xbox Game Pass (el "Netflix" para descargarse más de 100 juegos) y Xbox Live Gold (el servicio para poder jugar online) en un solo pack, por 13 euros al mes.



PROJECT XCLOUD

El sistema por streaming de Microsoft para disfrutar, allí donde estemos, de los juegos en cualquier dispositivo (consolas Xbox incluidas) se pudo probar por primera vez en la feria. Estará disponible a partir de octubre.



NUEVO ESTUDIO

Microsoft ha adquirido Double Fine Productions, el estudio de Tim Schafer, cuya especialidad son las aventuras gráficas. Antes de empezar a trabajar en exclusiva, aún tiene pendiente lanzar el multiplataforma *Psychonauts 2*.

■ *Marvel's Avengers* fue el juego encargado de poner el broche de oro a una conferencia que irradió luz.

SQUARE ENIX

ROL JAPONÉS Y ACCIÓN OCCIDENTAL

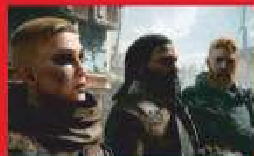
Square Enix llevó al E3 dos de los pelotazos que más tiempo llevaba deseando ver cualquier aficionado a los videojuegos, con metraje real, con fechas de lanzamiento y con explicaciones pormenorizadas. Y, no contenta con eso, los arropó con mucho rol japonés y con acción occidental.

Reunión de superhéroes

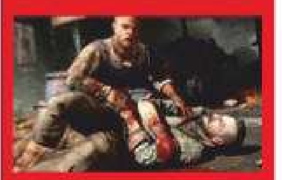
LAS CLAVES



NOMURA Y KITASE
Final Fantasy VII Remake fue presentado por Tetsuya Nomura, su director, y Yoshinori Kitase, su productor. Ambos trabajaron ya en el original de 1997, como diseñador de personajes y director.

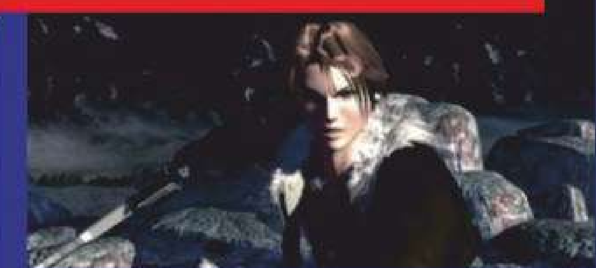


OUTRIDERS
People Can Fly, creadores de *Gears of War Judgment* y *Bullestorm*, están trabajando en un título cooperativo para tres jugadores que se ambientará en un universo de ciencia ficción.



DYING LIGHT 2
La distribución del juego de Techland correrá a cargo de Square, pese a que del primero se ocupó Warner. Por el contrario, de la de *Avengers* se ocupará Bandai Namco en España.

ROL CON SABOR AÑEJO



FINAL FANTASY
Hubo presencia de numerosos *Final Fantasy*: *Crystal Chronicles Remastered, Brave Exvius, FFXIV Online*... ¡y una remasterización de *FFVIII* para PS4, Xbox One, Switch y PC, que llega este mismo año!



ONINAKI
El nuevo juego de rol de Tokyo RPG Factory, el estudio responsable de *I am Setsuna* y *Lost Sphear*, ya tiene fecha de lanzamiento: estará disponible en PlayStation 4, Switch y PC el 22 de agosto.



DRAGON QUEST
La otra gran saga de rol de Square Enix estuvo presente por partida doble, con la adaptación para Switch de *Dragon Quest XI*, que ya tiene fecha (el 27 de septiembre), y con *Dragon Quest Builders 2*.

Rojo que te quiero rojo: así será el próximo otoño, cuando *Doom Eternal* empuñe las armas y presente su seria candidatura a mejor shooter de 2019.

BETHESDA

TIROTEOS, MUERTES Y MUCHA METRALLA

LAS CLAVES

SIN TRIQUIÑUELAS
Bethesda no recurrió este año a la trampa de los anuncios con meros logos. Es más: *Starfield* y *The Elder Scrolls VI* ni estuvieron...

ANTINAZIS AL CUADRADO
Los dos spin-offs de *Wolfenstein*, *Youngblood* y *Cyberpilot*, repitieron respecto al año pasado. Salen en apenas un mes: el 26 de julio.

CULTO AL STREAMING
Bethesda también está trabajando en su propia tecnología basada en la nube, optimizando los motores para que funcionen en entornos de streaming en cualquier lugar.

De las grandes compañías que tuvieron una conferencia al uso, seguramente Bethesda fuera la que peor desempeño tuvo, merced a un evento que fue un chicle estirado, pero que, aun así, dejó un puñado de grandes nombres.

Normalmente, la compañía norteamericana se ha caracterizado por mostrar juegos que estaban relativamente cerca de lanzarse. El año pasado, se saltó esa norma con el anuncio, a golpe de logo vacuo, de *Starfield* y *The Elder Scrolls VI*. Ninguno de los dos repitió presencia, pues, a priori, están destinados a la nueva generación de consolas. Esta vez, se optó por una estrategia intermedia, pues sólo hubo dos anuncios que peso, que se aderezaron con títulos que ya están a la vuelta de la esquina, con mucha paja... y con uno de los mayores juegazos de toda la feria.

Como se preveía, Tango Gameworks y Arkane Studios presentaron sus nuevos juegos. Se trata de *GhostWire Tokyo* y *Deathloop*, sendas aventuras con el inequívoco sello de cada estudio. Eso sí, ninguna de las dos tiene fecha de salida ni plataformas confirmadas. De hecho, se mostraron con sendas CG...

Los que sí que tienen fecha son los tres grandes shooters que Bethesda lanzará este año. El 26 de julio, llegarán *Wolfenstein: Youngblood* y *Wolfenstein: Cyberpilot*. Pero el plato fuerte será el salvaje *Doom Eternal*, a cuyos demonios podremos desgarrar y bañar en sangre a partir del 22 de noviembre.

Ampliaciones y juegos para móvil

Antes de casi todos esos juegos, Pete Hines y Todd Howard, las dos mayores cabezas visibles de Bethesda, tiraron de contenidos para juegos ya lanzados, como *Fallout 76*, *The Elder Scrolls Online* o *Rage 2*. Hubo incluso tiempo para juegos de móvil, como *Commander Keen*, *The Elder Scrolls Legends* o una adaptación a Switch de *The Elder Scrolls Blades*, a los que les viene grande una conferencia del E3.

DOS NUEVAS IP CON PEDIGRÍ

De los estudios externos que poseen Bethesda y ZeniMax, hay dos que han brillado con luz propia en los últimos años: Tango Gameworks y Arkane Studios, responsables de *The Evil Within* y *Dishonored*, respectivamente. Por plazos, todo apuntaba a que en este E3 les tocaba anunciar sus siguientes proyectos, y lo hicieron a lo grande, con dos IP de nuevo cuño. En el caso del estudio japonés, es innegable que Shinji Mikami, padre de *Resident Evil*, es su rector, pues *GhostWire Tokyo* será un survival horror, pero ambientado en la capital nipona. En cuanto al juego de los franceses, se llama *Deathloop* y nos trasladará a una isla donde hay dos asesinos rivales capaces de morir una y otra vez.





DESDE JAPÓN, CON AMOR

Shinji Mikami e Ikumi Nakamura, productor ejecutivo y directora creativa de Tango Gameworks, salieron al escenario para presentar *GhostWire Tokyo*. Ambos se animaron a hacer sus intervenciones en inglés y sin intérprete a su vera, algo inusual en los desarrolladores japoneses, habitualmente tímidos. Especialmente, Nakamura se ganó el favor de las redes sociales, merced a su estilo "kawaii", plagado de carantoñas y del todo ajeno al miedo escénico.

Una pequeña orquesta dio el pistoletazo de salida al show de Ubisoft tocando piezas musicales de *Assassin's Creed.*

UBISOFT

EQUILIBRIO ENTRE LO NUEVO Y LO VIEJO

Ubisoft es, probablemente, la compañía puntera que más está apostando por los juegos como servicio... pero sin olvidarse de desarrollar otros muchos proyectos. Su conferencia del E3 fue un equilibrio entre esos dos puntos.

El evento, que tuvo una participación muy residual de Yves Guillemot, mandamás de la compañía, empezó con música, para promocionar la gira de Assassin's Creed Symphony (que hará parada en Barcelona el 23 de noviembre, por cierto). Una orquesta tocó en directo varios temas de la saga de los asesinos, con imágenes de sus diferentes entregas como fondo. No fue el único agente externo a los juegos propiamente dichos que hubo en el evento, pues también se dio bola a una desenfadada serie de televisión que narrará las peripecias de un estudio de desarrollo de juegos y se anunció que será Netflix quien distribuya la película inspirada en *The Division.*

Novedades y antigüedades

En lo que a juegos se refiere, Ubisoft planteó un buen equilibrio entre juegos nuevos y DLC para los preexistentes. Por encima de todos, brilló *Watch Dogs Legion*, que se ambientará en un Londres "postBrexit" y que permitirá controlar a un sinfín de personajes. También nos encandiló *Gods & Monsters*, el nuevo proyecto de Ubisoft Quebec (creadores de *Assassin's Creed Odyssey*), que nos llevará a una Grecia más pretérita y pictórica que la de su anterior juego. Otros anuncios de peso fueron *Rainbow Six Quarantine*, que ofrecerá cooperativo contra un virus, y *Roller Champions*, un free-to-play de ambientación deportiva que mezclará patinaje y placajes. Los cuatro llegarán a principios de 2020. Antes, será el turno de *Ghost Recon Breakpoint* y *Just Dance 2020.* De *Splinter Cell* no hubo ni rastro... salvo por la presencia de Sam Fisher en *Tom Clancy's Elite Squad*, un juego para móviles. Tampoco estuvo *Beyond Good and Evil 2* (se le dedicó un evento sin apenas sustancia antes del E3). Para ocupar ese espacio, se tiró de nuevos contenidos para *The Division 2, Rainbow Six Siege* o *For Ho nor.*

LAS CLAVES

LARGO PLAZO

Los juegos como servicio tuvieron una gran presencia durante toda la conferencia. Se mostraron nuevos contenidos para *The Division 2, For Honor, Rainbow Six Siege* e, incluso, *Brawlhalla.*



SUSCRIPCIÓN

Desde el 3 de septiembre, Ubisoft ofrecerá a los usuarios de PC Uplay+, un servicio que, por 15 euros al mes, permitirá disfrutar de un centenar de juegos, incluidos sus títulos de estreno.

SERIE TELEVISIVA

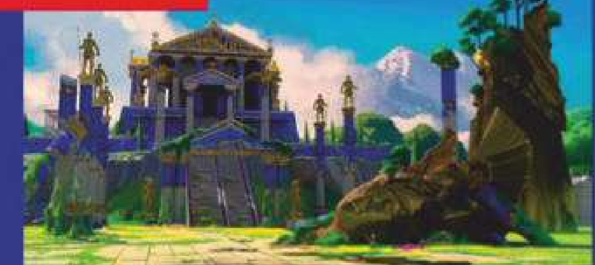
El anuncio más estrambótico fue el de "Mighty Quest: Raven's Quest", una sitcom en colaboración con Apple TV que narrará las andanzas de un desarrollador de videojuegos ególatra.

TRÍO DE ASES PARA EMPEZAR 2020



WATCH DOGS LEGION

Su existencia era un rumor a voces: la nueva entrega de la saga de hackeo se ambientará en Londres y sus protagonistas serán diversos ciudadanos aleatorios de la City. Se lanzará el 6 de marzo.



GODS & MONSTERS

Esta nueva IP, cuya preciosa estética recuerda a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, nos llevará a la Grecia mitológica, donde nos enfrentaremos a todo tipo de bestias. Se lanzará el 25 de febrero.



RAINBOW SIX QUARANTINE

La próxima entrega de esta saga cambiará el multijugador competitivo por el cooperativo a tres bandas. Está previsto para principios de 2020 y, en él, habrá que plantarle cara a un virus alienígena.

EA
CONTENCIÓN MEDIÁTICA

Electronic Arts no tuvo una conferencia como tal este año. En su lugar, lo que hizo fue convertir el escenario del EA Play en un improvisado plató en el que, a lo largo de varias horas, fueron pasando varios desarrolladores para hablar distendidamente de sus juegos.

Hubo quien lo criticó, por su lentitud, pero lo cierto es que EA ya había avisado de que el formato sería así. Y no es de extrañar que se apostara por él, pues el volumen de juegos del que se habló fue muy reducido. Por encima de todos, destacó *Star Wars: Jedi Fallen Order*, pues era la primera vez que se veía cómo era la jugabilidad de esta aventura de Respawn, protagonizada por un joven padawan. Vince Zampella, máxima autoridad del estudio, y Stig Asmussen, director del juego, fueron los encargados de explicar sus bondades, tras mostrar una demo de casi quince minutos. Aunque se había anunciado el día anterior, el otro protagonista del evento fue *FIFA 20*, que contará con Volta, un modo a lo *FIFA Street*. Y también estuvo *Madden NFL 20*. No hubo ni rastro de *Need for Speed* o *Plants vs Zombies: Garden Warfare 3*.

Actualizaciones e indies

El resto de contenidos del EA Play 2019 no pasará a la historia, precisamente. Se anunció la segunda temporada de *Apex Legends*, que dará comienzo el 2 de julio; se mostraron nuevos mapas de *Battlefield V* y se presentó el contenido "Vida isleña" para *Los Sims 4*. Aun así, hay que destacar que, al margen del evento, se dieron a conocer tres proyectos indies bajo el paraguas de EA Originals: *Lost in Random* (una aventura "aleatoria" de Zoink!), *RustHeart* (un RPG cooperativo de Glowmade)... y un nuevo juego de Hazelight, creadores del genial *A Way Out*. ■



■ Vince Zampella, fundador de Respawn Entertainment, y Stig Asmussen, director de *Star Wars: Jedi Fallen Order*, hablaron largo y tendido de su juego.



■ La parte de *Madden NFL 20* del EA Play contó con la participación de Juju Smith-Schuster, jugador de los Pittsburgh Steelers. *FIFA 20* tuvo a Rio Ferdinand.

PC
MIGAJAS CON RELLENO

Históricamente, el PC Gaming Show ha sido intrascendente. Había que hacer un acto de fe para zampárselo, pero, este año, tuvo algo más de relevancia: al no haber conferencia de Sony, algunas compañías medianas y, sobre todo, indies encontraron allí un espacio donde dar a conocer sus juegos.

Gearbox Software tuvo la cortesía de darle cierto empaque al show, con la presencia de Paul Sage, director creativo de *Borderlands 3*. Por nombres, destacó la presencia de Yu Suzuki, para mostrar un pequeño tráiler de *Shenmue III* y anunciar que será exclusivo temporal de Epic Games Store en PC (Epic era quien apadrinaba el evento, precisamente), y de Patrice Désilets, padre de *Assassin's Creed*, que, con bastantes tablas, habló de *Ancestors: The Humankind Odyssey*, que está a punto de llegar a PC. Aunque no dijo gran cosa, también estuvo Swen Vincke, fundador de Larian Studios, para hablar de *Baldur's Gate III*, que se había anunciado días antes, en un evento de Stadia. Otros juegos con un presupuesto de cierta consideración que se pasaron por el sarao fueron *Vampire the Masquerade: Bloodlines 2*, *Remnant: From the Ashes* o *Zombie Army 4: Dead War*.

Territorio independiente

Ya en la escena indie, hubo unos cuantos nombres a los que conviene seguir la pista. Tal es el caso de *Cris Tales* (una carta de amor a los RPG clásicos), *Valfaris* (un juego de acción 2D al estilo de *Contra* o *Turrican*), *Genesis Noir* (una aventura en blanco y negro) o *El Hijo* (una aventura con toques de wéstern). Además, apareció *Telling Lies*, un juego con imagen real para PC de los creadores del aclamado *Her Story*. ■



■ Yu Suzuki, responsable de *Shenmue III*, paseó su "campechanía" por el PC Gaming Show, aunque su intervención fue tan sosa como la propia conferencia.



■ Patrice Désilets dio algo más de juego. Su próximo proyecto, *Ancestors: The Humankind Odyssey*, saldrá el 27 de agosto en PC y en diciembre en PS4 y One.

Phil Harrison, el que fuera hombre fuerte tanto de Sony como de Microsoft, conoce el mundillo al dedillo y es la cabeza visible de Stadia.

GOOGLE STADIA

AQUÍ LLEGA UN NUEVO CONTENDIENTE

Google había remitido al verano para dar nuevos detalles sobre su desembarco en el mundo de los videojuegos, pero no pudo esperar tanto y, unos días antes del E3, emitió un Stadia Connect, a imagen y semejanza de los Nintendo Direct, para dar fecha, precio y características de su ambicioso servicio de streaming.

Desde que Sega abandonara la fabricación de consolas, nos habíamos acostumbrado a que sólo hubiera tres grandes proveedores de hardware (Nintendo, Sony y Microsoft), sin olvidar el mercado del PC, tan libre y abierto, que ha ido creciendo por su cuenta, sobre todo con el auge de Steam. Ha habido intentos de algunas compañías de ofrecer alternativas, pero ninguna fue capaz de rivalizar en serio... hasta ahora, cuando ha llegado un gigante tecnológico como Google, que también quiere su parte del pastel y que ha venido para quedarse con su propia revolución, de la mano de gente que ha sido clave en la industria, como Phil Harrison o Jade Raymond. Acostumbraos desde ya a ver el nombre de Stadia en las plataformas de lanzamiento de muchos juegos de third parties... y, aunque no sea su máxima prioridad, ya que habrá también algunos exclusivos.

La pujanza del streaming es imparable, como hemos visto en otros ámbitos, como el cine, las series de televisión y la música. El siguiente territorio por conquistar son los videojuegos, que tanto Microsoft como Sony y Nintendo han explorado ya y van a seguir desarrollando en los próximos años. No obstante, las tres first parties clásicas seguirán apegadas al concepto de una consola al uso, a diferencia de Google, que va a prescindir del hardware físico para centrarlo todo en la nube, sin descargas, para poder jugar automáticamente y en dispositivos cotidianos, como portátiles, tabletas, móviles o televisores (en este último caso, hará falta adquirir un Chromecast Ultra).

Un modelo de pago híbrido

La andadura de Stadia se iniciará en noviembre. Para disfrutarlo en su rendimiento base, lo recomendable será tener una conexión de, como mínimo, 10 Mbps (en España, las tenemos de hasta 600 Mbps). Por si tenéis dudas, la web oficial del servicio permite hacer ya una comprobación. En el momento del lanzamiento, sólo habrá disponible un tipo de suscripción, Stadia Pro, que, por 10 euros al mes, permitirá disfrutar de la resolución 4K, de algunos juegos gratuitos y de descuentos. Ya en 2020, llegará Stadia Base, una propuesta estándar que será gratis y que no tendrá nada de lo anterior. Esto significa que el servicio no funcionará exactamente como Netflix o el Game Pass de Xbox, pues muchos juegos habrá que comprarlos de forma independiente. Eso sí, habrá algunos gratuitos para los suscriptores de Stadia Pro (uno de los primeros será *Destiny 2*).

Entre los juegos ya anunciados, están *Borderlands 3*, *Doom Eternal*, *Wolfenstein Youngblood*, *Ghost Recon Breakpoint*, *Assassin's Creed Odyssey*, *NBA 2K*, *Metro Exodus*, *Final Fantasy XV*... Es decir, el apoyo de muchas third parties punteras parece garantizado.

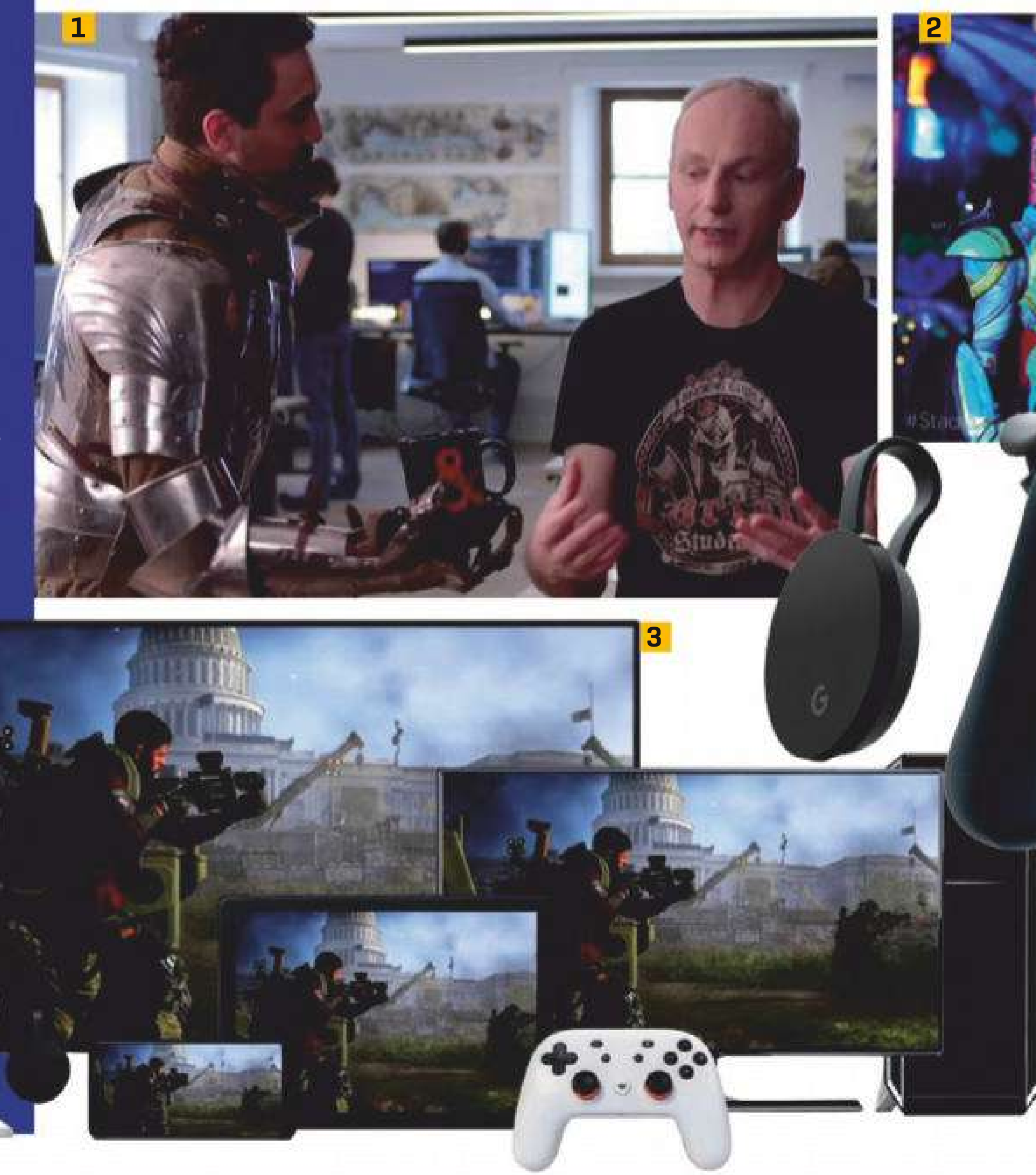
EL SERVICIO CUENTA YA CON EL APOYO DE UBISOFT, BETHESDA, 2K, SQUARE...

1 El anuncio de Baldur's Gate III vino acompañado de buenas dosis de humor, con el paseo por las oficinas de Larian Studios de un caballero con armadura medieval que le ofrecía una taza a Swen Vincke, fundador de la compañía belga.

2 Destiny 2 será uno de los primeros juegos que puedan disfrutar "gratis" los suscriptores de Stadia Pro. Bungie no ha tardado en moverse para darle visibilidad a su juego, tras la ruptura con Activision.

3 Muchos dispositivos serán compatibles con Stadia, desde ordenadores a televisores, pasando por tablets o móviles. De estos últimos, por ahora, sólo se ha especificado la gama Pixel 3 de Google...

4 La Founder's Edition, que será opcional, se venderá por 129 € e incluirá un mando Stadia, un Chromecast Ultra, tres meses de suscripción Pro y una invitación de otros tres meses para un amigo.





LAS CLAVES



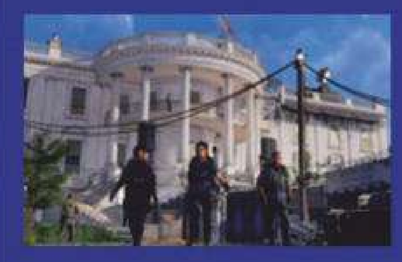
STADIA PRO

En el momento del lanzamiento, éste será el único tipo de suscripción disponible. Por 10 euros al mes, se podrá disfrutar de resoluciones de hasta 4K con HDR, tasas de imágenes de hasta 60 fps y sonido envolvente 5.1.



MANDO

Aunque el servicio será compatible con numerosos pads, habrá uno oficial que le sacará el máximo rendimiento. Se podrá adquirir por un precio de 69 euros y estará disponible en tres colores: blanco, negro y wasabi.



ALIANZAS

Google está firmando acuerdos con numerosas third parties, como Ubisoft, que llevará a Stadia muchos de sus juegos y su servicio Uplay+. De hecho, Phil Harrison asistió a la conferencia de la compañía francesa en el E3.



ASOCIACIÓN CON INDIES PUNTEROS

En el evento de Stadia previo al E3, se presentaron en sociedad varios juegos. Ninguno era aún del equipo interno que dirige Jade Raymond, pero sí de algunos de los estudios independientes más reputados de los últimos años. Por encima de todos, destacó *Baldur's Gate III*, una secuela largamente esperada que no está corriendo a cargo de BioWare, sino de Larian Studios, responsable de la aclamada saga de rol *Divinity: Original Sin*. Un escalón por debajo, estaría *Gylt*, el nuevo proyecto de Tequila Works, el estudio español que firmó *RiME*. Se trata de una aventura de puzles protagonizada por una niña, que tendrá que hacer frente a sus miedos en un oscuro y melancólico mundo. Finalmente, se presentó *Get Packed*, ópera prima de Moonshine Studios, que será un juego de mudanzas que pondrá énfasis en las físicas de los objetos. Por ahora, sólo están anunciados para Stadia y, en el caso de los dos últimos, se ha asegurado ya que serán exclusivos.



EL ESPECTRO VELOCIDAD-CALIDAD

La velocidad de conexión puede ser el mayor obstáculo al que se enfrente Stadia. Según Google, si tenemos un ancho de banda superior a los 30 Mbps, podremos disfrutar del servicio en su máxima calidad, es decir, hasta a 4K con HDR y hasta a 60 fps, con sonido 5.1. Si la conexión se queda en 20 Mbps, el rendimiento bajará a 1080p, con HDR. Si ya estamos por debajo de los 10 Mbps, la cosa se complicará, con un tope de 720p y sonido estéreo, aunque la compañía asegura que los 60 fps seguirían siendo viables. Ya veremos cómo va de latencia e input lag.

Las caras de Bruce Banner, Natasha Romanoff, Steve Rogers, Tony Stark y Thor no pueden ser las de las películas, por derechos, pero se ha prometido mejorarlas.

MARVEL'S AVENGERS

SUPERHÉROES AL SERVICIO DE UN FUTURO MEJOR

PS4 - ONE - PC - STADIA · CRYSTAL DYNAMICS / EIDOS MONTREAL (SQUARE ENIX) · ACCIÓN · 15 DE MAYO

Dos años y medio después de anunciarse con un enigmático tráiler, por fin conocemos la propuesta de *Marvel's Avengers* y la fecha de despliegue de sus superhéroes: el 15 de mayo.

Con la fiebre de "Vengadores: Endgame" recién pasada... ya había ganas de volver a incubarla. No en vano, los estudios responsables del proyecto son Crystal Dynamics y Eidos Montreal, que ya colaboraron en la reciente trilogía de *Tomb Raider*. Además, el equipo californiano ha reclutado como director creativo a Shaun Escayg, veterano de Naughty Dog que ya ocupó dicho rol en *Uncharted: El legado perdido*. Por si fuera poco, también se ha contado con la estrecha colaboración de Marvel, concretamente del igualmente director creativo Bill Rosseman, que también estuvo mano a mano con Insomniac en *Marvel's Spider-Man*.

Así pues, *Avengers* será un juego de acción con una narrativa cuidada y un enfoque cinematográfico, que cubrirá tanto la vertiente heroica como la humana de los protagonistas. La historia se ha escrito expresamente para el juego, por lo que no será una adaptación de lo que hemos visto en las películas del Universo Cinematográfico. Así, después de que los Vengadores inauguren un cuartel general en San Francisco, Taskmaster, el principal villano, perpetrará un ataque que les hará quedar como los malos, por lo que decidirán separarse. Cinco años después, la tesitura les obligará a reunirse de nuevo para hacer frente al mal.

La unión hace la fuerza

La campaña combinará misiones para un jugador con otras con cooperativo a cuatro bandas. De primeras, habrá cinco personajes seleccionables, cada uno con unos poderes: el Capitán América (con su escudo de vibranium), Iron Man (con su armadura voladora y sus ráfagas de energía), Thor (con su martillo Mjolnir), Hulk (con su fuerza bruta y sus correrías por las paredes) y Viuda Negra (experta en artes marciales y pistolas). La mejora de las habilidades y la personalización serán claves.

Avengers estará doblado al castellano y tendrá el formato de un juego como servicio. La idea es darle soporte a lo largo de varios años, añadiendo nuevos héroes, villanos y regiones de forma gratuita, sin cajas de botín. Si Nick Furia te llama para unirte a su causa, no se puede decir que no.



OPINIÓN

Vengadores en comandita

Ha despertado ciertas críticas, por ser un juego como servicio y por las caras de los Vengadores, pero lo cierto es que su propuesta, con contenidos tanto para un jugador como para disfrutar en cooperativo a cuatro, resulta muy atractiva, y más si se tiene en cuenta el saber hacer de Crystal Dynamics en cuanto a narrativa y cinematografía. Habrá que ver si no sale muy corto de contenido, a sabiendas de que está pensado para durar años, merced a actualizaciones que serán gratuitas.


Ant-Man es el primer héroe confirmado como personaje adicional. Con su nanotecnología, reducirá de tamaño a los enemigos.

AVENGERS SE EXPANDIRÁ A LO LARGO DE VARIOS AÑOS, CASI COMO SI DEL "UCM" SE TRATARA





El Golden Gate de San Francisco es el escenario donde transcurría la primera demo del juego. A priori, no será un juego de mundo abierto.


Habrá muchos planos que serán réplicas a escala 1:1 de los originales de PlayStation. Para quien jugara en 1997, ver este contrapicado de Cloud con Midgar de fondo es gloria bendita.


El sistema de combate será muy táctico, pues habrá barras que se recargarán, cambios de estilo para cada personaje, ejecuciones... Los bloqueos serán esenciales para defenderse.


Sephirot, uno de los villanos más carismáticos de la historia de *Final Fantasy*, tendrá esta apariencia tan estilizada, con ojos de serpiente a juego con su larguísima cabellera plateada.


Cada personaje peleará a su manera: el cañonero Barret, el espadachín Cloud, la boxeadora Tifa, la sanadora Aerith... Combinarlos será clave para encontrar puntos débiles en los rivales.


El aspecto de los personajes será fotorrealista, pero conservará la esencia anatómica y estética de los modelados originales. Así lucirán Cloud y Tifa. ¡Dan ganas de comérselos a besos!

FINAL FANTASY VII REMAKE

UNA TRANSFOR⊗ACIÓN SIN PRECEDENTES

PS4 · SQUARE ENIX · ROL · 3 DE MARZO

La materia no sea crea ni se destruye: sólo se transforma. Ya lo dijo Lavoisier, y lo va a demostrar Square Enix rearmando *Final Fantasy VII*, uno de los mayores clásicos de la historia de los videojuegos, que marcó a toda una generación hace ya veintidós largos años.

Desde que se anunciara en el ilusionante E3 2015, apenas se había sabido nada de este juego, más allá de dimes y diretes sobre un desarrollo que no parecía ir nada bien. Sin embargo, tal y como estaba previsto, el juego debutará en PS4 como un exclusivo temporal, y ya hay fecha de estreno: el 3 de marzo. Además, estuvo jugable en la feria (con una demo de treinta minutos correspondiente al ataque al reactor Mako, que acababa con la lucha contra el Escorpión) y es tan espectacular como siempre soñamos.

Square Enix considera este remake una reimaginación, y no es de extrañar. No hablamos de un juego que simplemente se haya rehecho con otros gráficos o controles: hablamos de un proyecto que se va a dividir en varias en-



tregas independientes, algo sin precedentes. Por ahora, Square afirma que no sabe ni cuántas serán, pero sólo esta primera, que se ambientará exclusivamente en Midgar, ocupará dos blu-ray y tendrá la dimensión y la duración de más de 40 horas de cualquier *Final Fantasy* numérico.

Un guión hipervitaminado y batallas híbridas

Dirigido por dos veteranos del original como Tetsuya Nomura y Yoshinori Kitase, el juego pondrá énfasis en dar mayor profundidad a la historia y los personajes. El trasfondo volverá a ser la lucha entre los ecoterroristas de Avalancha, a los que ayudará el mercenario Cloud Strife, y la malvada corporación energética Shinra. La reimaginación afectará a los gráficos, la música y los diálogos (que no estarán en castellano, pese a que los alemanes y los franceses sí disfrutarán de doblaje en sus idiomas).

Ahora bien, el cambio más significativo será el del combate, que combinará tiempo real con "ralentizaciones" tácticas para seleccionar comandos, lo que será una reminiscencia de los turnos de antaño. Podremos cambiar libremente entre los personajes y habrá hasta coberturas destructibles. Pensábamos que el estilo sería el de *Final Fantasy XV*, pero es mucho más fluido y gratificante. Los recuerdos estarán a flor de piel.

SQUARE HA REIMAGINADO LA NARRATIVA, LOS GRÁFICOS, LOS COMBATES, LA MÚSICA...

OPINIÓN

El comienzo de algo grande

Es el remake más ambicioso de la historia, sin un ápice de exageración. Square ha hecho un trabajo encomiable en lo que a la actualización audiovisual, jugable y narrativa se refiere, pero es que, además, ha optado por un formato de desarrollo y comercialización inédito, que convertirá en una serie con varias entregas (cada una del tamaño de un *Final Fantasy* canónico) lo que originalmente fue un único juego. Va camino de tocarnos el corazón tanto como en 1997.



CALL OF DUTY MODERN WARFARE

LA GUERRA MÁS FAMOSA SE RESETEA

PS4 - ONE - PC · ACTIVISION · SHOOTER · 25 DE OCTUBRE

No va a ser una entrega más, eso seguro. Lejos de agarrarse a un carácter continuista, Activision ha decidido coger el toro por los cuernos y realizar una tarea que, desde hace años, demandaba la comunidad de jugadores de *Call of Duty*: regresar a las raíces de la franquicia. Y qué mejor forma de hacerlo que recuperando el espíritu que dejó sin habla a millones de jugadores en todo el mundo, el de *Modern Warfare*, el capítulo más glorioso de su historia.

Recuperando el terreno perdido

Son muchas las innovaciones que van a ser plasmadas en esta edición, comenzando por la nueva puesta en escena. Después de mucho tiempo empleando un motor gráfico bastante anticuado, esta nueva entrega va a poner en liza un acabado técnico muy renovado, que ofrecerá personajes mucho más creíbles, escenarios más amplios y dotados de un grado de detalle excelente y una ambientación más realista que la plasmada antaño. Pero la "innovación" más importante tendrá que ver con la recuperación de un modo Campaña tradicional, una opción que había sido olvidada en *Call of Duty: Black Ops IIII* y que volverá con mucha fuerza. Y es que los desarrolladores pretenden incluir una historia bien diseñada y dotada de una narrativa repleta de momentos emotivos, algo que no sucedía desde hace lustros. Pero esta modalidad no será la única que regresará. ¿Os acordáis de Spec Ops, el modo de juego cooperativo que tan buenos ratos nos proporcionó en pasadas entregas? Pues también estará de regreso. Y, en cuanto a la jugabilidad, disfrutaremos de unos enfrentamientos más tácticos y estratégicos de lo habitual, hecho que seguramente tendrá un impacto muy positivo en el desarrollo global. Todos estos cambios pueden acabar dando forma a una entrega que suponga un cambio de tendencia para una saga que ha ido perdiendo fuerza durante los últimos años. Llegará totalmente localizado a nuestro idioma, como de costumbre.

Esta nueva entrega de *CoD* recuperará varias de las señas de identidad de la saga, perdidas con el paso de los años, incluyendo una campaña que promete brindarnos grandes momentos.

OPINIÓN

Un reseteo más que necesario

Activision acierta de pleno con el mero hecho de regresar a las raíces de una saga que, precisamente, alcanzó su cénit con la llegada de *Modern Warfare*. Aquella entrega, desarrollada también por Infinity Ward, supuso un punto y aparte ya no sólo para la saga, sino para el género de los shooters subjetivos. A poco que se acerque a lo que nos proporcionó en su día, este reseteo puede insuflar nuevos aires a una franquicia que, en los últimos tiempos, había perdido popularidad... y calidad.



Después de muchos años empleando el mismo motor gráfico, esta nueva entrega experimentará una evolución técnica que quedará patente en la recreación de los personajes.

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD 2

■ SWITCH ■ NINTENDO ■ AVENTURA ■ SIN FECHA

Nintendo es cada vez menos dada a anunciar proyectos a largo plazo, pero hizo una excepción soltando que ya hay en desarrollo una secuela de *Zelda: Breath of the Wild*, que no tiene aún ni nombre oficial ni fecha estimada. Fue la mayor sorpresa del E3, merced a un enigmático tráiler que deja muchísimas preguntas en el aire. En él, se puede ver a una Zelda con nuevo peinado y a un Link que ya carga con la Espada Maestra adentrándose en una profunda cueva, acompañados de una inmensa criatura que les sirve de montura. Allí, se encuentran con una misteriosa mano que está resucitando un cadáver, probablemente el de Ganon. El enfoque del juego, que será más oscuro, recuerda a lo que fue en su día *Majora's Mask* respecto a *Ocarina of Time*, al aprovechar el mismo motor gráfico y muchas mecánicas jugables. De hecho, parece que se ambientará en la misma Hyrule, aunque seguro que hay multitud de zonas nuevas (en el tráiler, se ve el castillo elevándose hacia los cielos). ¿Tal vez vuelvan las mazmorras clásicas? Y también hay reminiscencias de *Twilight Princess*, en forma de estelas verdosas. Nos morimos de ganas por saber más...



■ ¿Será Zelda por fin la protagonista de un *Zelda*? A Eiji Aonuma le preguntaron en varias entrevistas y esquivó la cuestión, pero ya es hora de que la princesa de Hyrule dé un paso al frente...



■ ¿Y es ése Ganon con un aspecto más "humano" que en el primer *Breath of the Wild*? Todo apunta a que sí: el colgante gerudo, el pelo rojizo, la esfera de su frente... ¿Y quién lo está resucitando?















DYING LIGHT 2

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ TECHLAND (SQUARE ENIX) ■ AVENTURA ■ PRIMAVERA DE 2020

El sandbox zombi en primera persona más exitoso de los últimos años regresará con mucha fuerza. Esta continuación volverá a cimentar su jugabilidad en la exploración de grandes escenarios, el uso del parkour, los frenéticos y espectaculares combates y la libertad de acción. Sin embargo, a esto se sumarán novedades de gran calado, como el cambio de localización, un mapeado que será cuatro veces más grande que el que acogió a la primera parte: un lugar temible y peligroso en el que reinará la ley del más fuerte. También tendremos que enfrentarnos a nuevos enemigos, incluyendo tipos de zombi inéditos y adversarios humanos mucho más agresivos y mejor armados. Lo que no cambiará será la oferta jugable online, dado que incluirá modos cooperativos y competitivos para ofrecer una experiencia de juego realmente completa. Ciclo día-noche, animaciones nuevas para el protagonista, varios finales distintos y gráficos muy elaborados pondrán la guinda a una obra muy sugerente.

POKÉMON ESPADA-ESCUDO

ARMAS DE VENTA MASIVA

SWITCH · GAME FREAK (NINTENDO) · ROL · 15 DE NOVIEMBRE

El año pasado, hubo ya una primera incursión de *Pokémon* en Switch, con el remake que fue *Let's Go, Pikachu-Eevee*, pero será desde el próximo 15 de noviembre cuando la saga dé realmente lo mejor de sí en la consola híbrida, con una entrega hecha desde cero.

Pokémon Espada-Escudo, la octava generación de la saga de Game Freak, puede convertirse en el mayor éxito de estas Navidades. De hecho, aunque Nintendo calla, todos los rumores apuntan a que el lanzamiento podría verse acompañado por el estreno simultáneo de una versión exclusivamente portátil de Switch, algo que le vendría como anillo al dedo a la nueva entrega de una saga que lleva la portabilidad en su ADN. Sería una forma de vender millones de juegos y de consolas.

El título fue uno de los protagonistas del E3, si bien sus novedades se desvelaron la semana anterior, en un vídeo de quince minutos. La Gran N aprendió del error cometido el año pasado con la "brasa" de *Super Smash Bros Ultimate* y optó por darle un Direct independiente y, ya luego, ofrecer una demo en la feria.

Un mundo más ambicioso

El juego se ambientará en la región de Galar, que tendrá una dimensión mayor de lo habitual y ciertos toques industriales para sus ciudades. Nada que ver con las islas tropicales de *Sol-Luna-Ultrasol-Ultraluna*. Gracias a la potencia de Switch, se ha optado por un diseño de mundo novedoso, de tal modo que habrá una gran zona central, llamada Área Silvestre, que conectará las diferentes ciudades y subzonas. Su extensión será enorme, de modo que podremos explorarla rotando la cámara con toda libertad. Los pokémon salvajes estarán a la vista, y variarán según las zonas o, incluso, según la meteorología, pues podrá ponerse a llover o a nevar. Nuestro objetivo será convertirnos en campeones de la Liga Pokémon, derrotando a su líder, el invicto Lionel, pero, antes, tendremos que pasar por los gimnasios de Galar, que se ubicarán en estadios y cuyos combates se retransmitirán por la televisión de la región.

En los combates, la mayor novedad será el fenómeno Dinamax, que permitirá agigantar a los pokémon. En relación con eso, se han introducido las llamadas Incursiones Dinamax, misiones cooperativas en las que deberemos formar equipo junto a tres amigos para enfrentarnos a pokémon descomunales y tratar de capturarlos. Y ojo a los dos legendarios, Zacian y Zamacenta: uno llevará una espada en la boca y el otro tendrá una cabeza de escudo. ■



NINTENDO TIENE ENTRE MANOS UN PELOTAZO PARA LAS PRÓXIMAS NAVIDADES

OPINIÓN

Ataque y defensa para Switch

El nuevo trabajo de Game Freak tendrá una dualidad que le puede sentar muy bien: es la primera entrega canónica de la saga que se desarrolla para una consola de sobremesa... que, al mismo tiempo, es portátil. Es decir, se podrán potenciar algunos aspectos técnicos, jugables e, incluso, de concepto, pero sin renunciar a las peculiaridades portátiles de la saga, como los combates contra otros jugadores o el intercambio con nuestros amigos de las criaturas que sean exclusivas de la versión del juego que no tengamos. Nintendo tiene entre manos un pelotazo para las próximas Navidades.







La región de Galar estará estructurada en torno a una zona llamada Área Silvestre, que conectará los diferentes ecosistemas y ciudades. En ella, la cámara se podrá rotar libremente.



El comando Dinamax dará una profunda capa estratégica al juego. Una vez por combate y durante tres turnos, podremos agigantar (y, por tanto, fortalecer) a uno de nuestros efectivos.



Se acabaron los combates aleatorios. Los pokémon salvajes camparán a sus anchas por el mundo y los veremos en todo momento, por lo que podremos decidir si luchar contra ellos o no.



Una de las novedades del multijugador serán las incursiones para cuatro jugadores, en las que nos enfrentaremos a pokémon "dinamaxizados". Son otra forma más de fomentar Switch Online.



MÁS PROYECTOS EN MÓVILES... Y EN SWITCH

Semanas antes del E3, The Pokémon Company y Nintendo dieron a conocer otros proyectos de la saga en los que están trabajando. El más destacado es *Pokémon Masters*, un juego para móviles de DeNa (*Super Mario Run, Animal Crossing: Pocket Camp)*, que contará con algunos de los entrenadores más conocidos de la historia de la saga. También hay en desarrollo sendas apps: por un lado, Pokémon Sleep, que convertirá el hecho de dormir en un entretenimiento; por otro, Pokémon Home, un servicio en la nube para gestionar nuestra colección de criaturas, de los juegos de móviles... y de Switch. Y, precisamente, ahora que se ha estrenado la película, se ha anunciado que la consola recibirá un juego de *Detective Pikachu*, aunque se desconoce si será nuevo o una remasterización del de 3DS.



GEARS 5

MISTERIOS DEL ENJAMBRE

XBOX ONE - PC ■ THE COALITION (MICROSOFT) ■ SHOOTER ■ 10 DE SEPTIEMBRE

De los juegos que Microsoft tiene previstos para este año, *Gears 5* es, con muchísima diferencia, el más potente, y ya está al caer, pues sale el 10 de septiembre y, cómo no, estará disponible desde ese mismo día en Xbox Game Pass.

Hace ya casi tres años que se lanzó *Gears of War 4*, que fue la primera entrega de la saga que desarrollaba desde cero The Coalition, tras haberle comprado Microsoft los derechos a Epic Games. Aquel juego fue una reivindicación para la serie y nos dejó en ascuas con su intrigante desenlace, que bien se puede considerar uno de los "cliffhangers" más destacados de la presente generación de consolas. Por fin, sabremos cómo continúa el culebrón...

El estudio afirma que ésta es la campaña más grande y variada de la historia de la saga, y empezará con un cambio de paradigma. Así, el protagonismo correrá a cargo de Kait Díaz, y no de JD Fenix. La joven decidirá hacer la guerra por su cuenta y separarse de JD o su padre, Marcus, para ir en busca de pistas sobre su propio pasado y sobre el Enjambre, que se cierne sobre las ciudades del planeta Sera. El arte de portada del juego es muy explícito, pero, por si acaso no jugasteis a la anterior entrega, mejor no entraremos en detalles. En todo caso, Kait irá acompañada por Del Walker y, posiblemente, por alguien más, pues, en teoría, el cooperativo, seña de identidad de la saga, será para tres jugadores esta vez, tanto online como a pantalla partida. Veremos qué relación mantiene la prota con la Coalición de Gobiernos Ordenados o qué papel desempeña JD, que parece haber vuelto al redil de la ministra Jinn, para disgusto de su progenitor. Y está confirmado que llegará doblado al castellano.

Huidas a la desesperada

Ahora bien, el paso de *Gears 5* por el E3 se centró en el apartado multijugador, del que se pudo probar una demo. En total, habrá cinco modos, entre los que repetirán clásicos como Horda y las refriegas competitivas. También habrá una especie de campamento para que los novatos se familiaricen con las mecánicas. Pero, sin duda, la novedad estrella será Escape, un modo cooperativo para tres jugadores, en el que deberemos sabotear una colmena de locust con gas y huir de allí a contrarreloj, sin morir envenenados ni acribillados por las docenas de enemigos que nos saldrán al paso, hasta llegar a una zona de extracción donde nos recoja un helicóptero. Los mapas serán laberínticos y muchas de sus bifurcaciones llevarán a callejones sin salida, y podremos variar la dificultad usando modificadores. Otra novedad de consideración será un editor de mapas que permitirá elaborar todo tipo de creaciones y compartirlas con otros. ■



EL COOPERATIVO BRILLARÁ EN LA CAMPAÑA Y EN MODOS COMO HORDA Y ESCAPE

OPINIÓN

Buque insignia de One en 2019

Los tiroteos con coberturas y las escabechinas de locust volverán a brillar con el rojo de la sangre en el que quizá sea el exclusivo más importante que le queda a Xbox One (con permiso de *Halo Infinite*, que será intergeneracional). Tras tres años dándole vueltas al demencial final de la cuarta entrega, estamos deseando saber cómo continúa la historia. Además, el cooperativo será hasta para tres jugadores (frente a los dos de la anterior entrega) y Escape promete ser un gran complemento para el resto de modos clásicos, como Horda. Es hora de ir afilando las cuchillas del Lancer.





El Enjambre nos atacará con todo tipo de especies. Estamos deseando ver qué aspecto (y qué tamaño) tienen los nuevos jefes finales de la ambiciosa campaña.

Gears 5 se sumará a la moda de los creadores de mapas, algo ya visto en otras sagas de disparos, como *Doom*, *Far Cry* o *Halo* (modo Forge mediante).



Da igual los años que pasen: el Lancer será siempre el arma estrella de *Gears of War*. Los choques de motosierras y las posteriores carnicerías nunca pasarán de moda.



Quienes reserven el juego o sean suscriptores de Xbox Game Pass podrán disfrutar de un pack de personajes de "Terminator: Dark Fate", con Sarah Connor y el T-800.

DRAGON BALL Z: KAKAROT

EL JUEGO DE ROL QUE TODOS ESPERÁBAMOS

PS4 - ONE - PC · CYBERCONNECT2 · ROL · PRINCIPIOS DE 2020

Parece que la popularidad de Goku jamás desaparecerá, y nosotros brindamos por que así siga siendo. El antes conocido como *Dragon Ball Game: Project Z - Action RPG* fue una de las sensaciones del E3 y, cuando salga a la venta a principios de 2020, se convertirá en un superventas. El estudio CyberConnect2 está moldeando lo que muchos jugadores pedíamos desde hace muchos años (décadas incluso): un RPG deslumbrante en todos los sentidos, que estuviera a la altura de esta gran saga.

La saga de los saiyans y la de Freezer son los dos arcos que se han visto hasta ahora. Veremos si el juego es tan ambicioso como para abarcar también los de los androides, Célula y el monstruo Buu.

Combates espectaculares en tiempo real

La trama se centrará, aparentemente, en la primera mitad de Dragon Ball Z, es decir, en las sagas de los saiyans y Freezer. Pero, según parece, los desarrolladores no van a conformarse únicamente con seguir el guión original. Así, podremos conocer multitud de detalles y el trasfondo de muchos de los protagonistas de la serie, si bien la acción se centrará especialmente en personajes como Goku, Gohan, Piccolo o Raditz, como es lógico. Como buen RPG, los combates se convertirán en una parte muy importante del desarrollo, con batallas que sucederán en tiempo real... ¡y nos dejarán secuencias impactantes! Lejos de resultar monótonos y poco llamativos, los enfrentamientos alcanzarán unos tintes de vistosidad pocas veces vistos en título alguno de estas características. Será uno de sus grandes baluartes, pero no el único, puesto que también se nos obsequiará con un enorme cúmulo de personajes controlables y NPC, la posibilidad de recorrer un buen número de escenarios extraídos de la serie original, la opción de poder efectuar una amplia cantidad de misiones secundarias y participar en minijuegos (como uno de pesca)... *Dragon Ball Z: Kakarot* es una de las apuestas más fuertes de la historia de Bandai Namco por la creación de Akira Toriyama.





Los combates transcurrirán en tiempo real y gozarán de una espectacularidad pocas veces vista en un juego de estilo RPG. En eso, CyberConnect2 son unos expertos.

OPINIÓN

Nunca es tarde, Goku

Desde hace muchos años, miles de jugadores hemos estado demandando un juego de rol con todas las de la ley que exprimiera al máximo el universo tan rico en matices ideado por Akira Toriyama. Bien, pues parece que, tras muchas plegarias, al fin vamos a poder darnos el gustazo de adentrarnos en un action RPG a la altura de una saga como Dragon Ball. Finalmente no saldrá en 2019, como se dijo inicialmente, sino a principios de 2020, pero lo esperamos con ansia viva.



eFOOTBALL PES 2020

■PS4 - ONE - PC ■PES TEAM (KONAMI) ■DEPORTIVO ■10 DE SEPTIEMBRE

Con cambio de nombre incluido, y con la presencia de Messi en la portada, la saga *PES* no faltará a su cita anual. Esta edición ofrecerá varios cambios, comenzando por el rediseño de algunas modalidades clásicas, como la Liga Máster, la cual, esta vez, contará con la presencia de entrenadores como Maradona o Cruyff. También se realizarán permutas en todo lo relacionado con los traspasos y los fichajes, que se ajustarán más a la economía real que hoy por hoy mueve este deporte. En la vertiente jugable, también notaremos cambios, como un movimiento más realista del balón sobre el césped, jugadores más inteligentes a la hora de efectuar desmarques y tapar huecos en defensa o un control mucho más preciso a la hora de jugar al primer toque. ¿Os parece poco? Pues, técnicamente, el Fox Engine también dará un pequeño salto de calidad.







FIFA 20

■PS4 - ONE - PC - SWITCH ■ EA SPORTS ■DEPORTIVO ■27 DE SEPTIEMBRE

El simulador de fútbol de EA Sports saltará al césped una temporada más con una entrega que, como mayor innovación, nos permitirá disfrutar del fútbol callejero sala e indoor. Bajo el nombre de Volta, esta opción se desmarcará de lo ofrecido en la famosa serie *FIFA Street* en diversos aspectos, como, por ejemplo, su enfoque, dado que, en esta ocasión, los partidos serán bastante más realistas y menos arcade. Junto a esta gran innovación, *FIFA 20* nos permitirá disfrutar de otras mejoras, como una física más realista para la pelota, una inteligencia artificial más "humana" para los futbolistas controlados por la CPU y un nuevo ramillete de regates y animaciones para los jugadores. Son unas innovaciones que, eso sí, sólo estarán presentes en las entregas destinadas a PS4, One y PC, dado que en la versión de Switch sólo se establecerán cambios mínimos (actualización de plantillas, pantallas de menú, etc.) en relación a lo registrado en la entrega precedente.



ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

■SWITCH ■NINTENDO
■AVENTURA ■20 DE MARZO

La esperada nueva entrega de la serie *Animal Crossing* se retrasa hasta marzo del año que viene. Es una mala noticia que queda compensada por las nuevas posibilidades que nos ofrecerá este simulador, comenzando por su modo multijugador, que será capaz de albergar a ocho usuarios. Multitud de nuevos personajes, decenas de objetos con los que decorar nuestro hogar, actividades inéditas que llevar a cabo y mucho más nos aguardarán en esta aventura.



BATTLETOADS

■XBOX ONE - PC ■DLALA STUDIOS (MICROSOFT)
■ACCIÓN ■OTOÑO

¡Al fin! Tras mucho tiempo en el paro, Rash, Zitz y Pimple volverán a la acción de la mejor manera posible: protagonizando un beat'em up de estilo tradicional. Ya sea en solitario o, lo mejor, en cooperativo (hasta tres jugadores), tendremos que ir abriéndonos camino a tortazo limpio por niveles plagados de enemigos. Ataques especiales espectaculares, transformaciones y mucho sentido del humor estarán presentes en cada partida. ¿Será tan difícil de superar como lo era el título original? ¡Esperemos que... ¿no?!



BLAIR WITCH

■XBOX ONE - PC ■BLOOBER TEAM
■TERROR ■30 DE AGOSTO

Los creadores de la popular aventura de terror *Layers of Fear* nos ofrecerán otra de sus propuestas tan terroríficas. *Blair Witch* nos meterá de lleno en una historia de terror psicológico que se desarrollará desde una perspectiva subjetiva y que nos llevará hasta los bosques de Black Hills para tratar de dar con el paradero de un niño desaparecido. A poco que se parezca a la serie cinematográfica en la que se basará, el miedo estará garantizado. Estará disponible el 30 de agosto... el mismo día que *Man of Medan*.

WATCH DOGS LEGION

ES HORA DE DEJAR DE SER UN LOBO SOLITARIO

■ PS4 - XBOX ONE - PC - STADIA ■ UBISOFT MONTREAL ■ AVENTURA ■ 6 DE MARZO

A puerta cerrada, se podía jugar durante 45 minutos a lo último de Ubisoft, mientras su director creativo, Clint Hocking, insistía en que el objetivo ha sido mantenerse fiel a las ideas de la saga, pero, a la vez, sorprender con nuevas mecánicas y un argumento distinto. De hecho, nos encontramos en un futuro cercano, en el Londres postBrexit, donde la inteligencia artificial ha generado una nueva crisis económica que ha afectado enormemente a unos ciudadanos que, por si fuera poco, están cada vez más vigilados.

DedSec (los hackers de los juegos anteriores) se ha convertido en la resistencia y ya no es sólo un grupo de hackers. Son ciudadanos que unen sus fuerzas para restaurar el orden. De hecho, no hay un protagonista, sino que podremos reclutar nuevos miembros, cada uno con su historia, habilidades y apariencias únicas. Podremos reclutar desde pandilleros hasta... ¡abogadas sexagenarias! Eso sí, si perdemos a un personaje, será para siempre, así que, ante una situación límite, podremos rendirnos: acabar entre rejas es mejor alternativa y, además, podemos organizar su rescate...

En cuanto al contenido, se ha revelado que habrá cinco líneas de la historia principal (más de 60 misiones, sin contar las de reclutamiento) y multijugador cooperativo online para cuatro personas.

Mucho más que hackear

El sistema de juego se ha resuelto con ingenio. En la demo, estaban disponibles las zonas de Westminster y Candem, una sexta parte del mapa, y el jugador podía moverse libremente, tomar vehículos, hackear drones... y reclutar. Convencer a algunos personajes será sencillo. Con otros, se desplegarán misiones paralelas, como borrar sus antecedentes penales, que nos obligarán a entrar en comisaría, hackear archivos... Lo mejor es que tendremos una enorme libertad para escoger el cómo: por la fuerza, con sigilo, hackeando... La recreación de la ciudad, los personajes y las posibilidades de tomar el control de un montón de elementos nos han parecido muy afinadas. Faltan cosas por pulir (no sale hasta el 6 de marzo), pero consigue resolver un planteamiento realmente ambicioso y tiene una ambientación única. ■



OPINIÓN

Lección más que aprendida

Ubisoft es una compañía ambiciosa. Tiene muchos desarrolladores alrededor del mundo y siempre están "maquinando" nuevas formas de divertirnos. Tras crear ciudades inmensas que, de verdad, parecían vivas, quieren darnos el control total de esas urbes gracias a la posibilidad de reclutar a cualquier personaje. *Legion* tiene desparpajo y, tanto por estética como por propuesta, se ha convertido en uno de los juegos más llamativos de la feria.

CUALQUIER CIUDADANO PODRÁ SER RECLUTADO PARA LIBERAR LONDRES







¿Pero qué está pasando? Sí, podremos reclutar a una "abuela" para que luche contra las fuerzas especiales del gobierno opresor. Puede que no sea el personaje más ágil, pero seguro que nadie sospecha de ella...



La observación del escenario será fundamental para tener claros los puntos de entrada y salida. Y la recreación de Londres promete ser de lo más fiel.



Cada personaje tendrá habilidades únicas, por lo que no será mala idea reclutar a ciudadanos que, realmente, aporten un valor diferencial a nuestra "legión".

■ Mundo abierto, mazmorras, puzles y jefes: la mecánica vista en Game Boy seguirá intacta en este remake para Switch, que lucirá un apartado visual espectacular (y muy mono).

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

EN FORMA VEINTISÉIS AÑOS DESPUÉS

■ SWITCH ■ NINTENDO ■ AVENTURA ■ 20 DE SEPTIEMBRE

Ha llovido mucho desde el pasado 13 de febrero, cuando se presentó en sociedad este remake de *Link's Awakening*, y, por fin, Nintendo ha confirmado la fecha de lanzamiento. Tenemos nuevas imágenes, información... ¡y habrá un amiibo monísimo de Link!

Un E3 en el que aparecen dos *The legend of Zelda* no puede ser malo, y muy pronto podremos disfrutar del primero de ellos para Switch. Aunque es un remake del juego homónimo de 1993, se siente totalmente nuevo, gracias a un apartado gráfico puesto al día que recuerda al *A Link Between Worlds* de 3DS, pero con modelos más detallados y más resolución. A simple vista, llama la atención, pero... ¿qué pasa con la jugabilidad? Link despierta en la Isla Koholint y, tras explorar el pueblo y coger la espada en la playa, empieza realmente la aventura. Tendremos un mundo abierto que podremos recorrer a nuestro gusto, pero el plato fuerte serán unas mazmorras clavadas a las del original (algunas en 2D), con muchos puzles y jefes finales que no tienen la intención de ponernos las cosas fáciles.

Perro viejo con nuevos trucos

Nintendo añadirá algunos extras a la jugabilidad. Podremos movernos en 360º y combatir en todas las direcciones, tanto con el escudo como con la espada (algo imposible en el original). Habrá mazmorras de la versión DX de Game Boy Color y, además, un modo llamado Chamber Dungeon, que nos permitirá crear mazmorras personalizadas (¿alguien dijo *Super Mario Maker*?). Ya queda menos para septiembre... ■



OPINIÓN

Un remake de lo más encantador

Cada jugador tiene su *Zelda* favorito: casi siempre coincide con aquél con el que creció cada uno, y con *Link's Awakening* maduró una generación con la Game Boy bajo el brazo. La versión de 1993 era mágica, pero Nintendo ha sabido reinventar el clásico con un estilo "chibi" que le sienta de maravilla, una nueva cámara y mecánicas de combate que no estaban en el original. Es bonito como él solo, y la Gran N quiere demostrar que se basta y se sobra para llenar el hueco de lanzamientos de finales de 2019 con *Zelda*, *Pokémon* y *Luigi*.

GHOSTWIRE TOKYO

SIN CONFIRMAR · TANGO GAMEWORKS (BETHESDA) · AVENTURA · SIN FECHA

Shinji Mikami, uno de los padres de *Resident Evil* y responsable de la serie *The Evil Within*, viajó hasta Los Ángeles para mostrar al mundo su próximo juego: *Ghostwire Tokyo*. Correrá a cargo de su estudio actual, Tango Gameworks, y, durante la conferencia de Bethesda, pudimos ver su primer tráiler cinematográfico. Este primer vistazo sirvió para comprobar que uno de los ejes principales de la historia, ambientada en Japón, será una serie de sucesos paranormales, entre los que se encontrarán la presencia de extrañas criaturas y desapariciones repentinas de ciudadanos de la capital nipona. Al margen de esto, lo nuevo de Mikami continúa rodeado del más absoluto misterio, aunque el creativo ha confirmado que no se tratará de un "survival horror", género del que es un maestro, sino de una aventura de acción con toques de terror. Una puntualización que parece indicar que los combates contra toda clase de criaturas sobrenaturales adquirirán mucho protagonismo. Aún no hay fecha de lanzamiento confirmada, pero, como poco, tendremos que esperar hasta 2020 para viajar a Tokio.

La recreación de la ciudad de Tokio, salpicada por una serie de fenómenos paranormales, será uno de los grandes atractivos de esta aventura de Mikami.



CODE VEIN

PS4 - XBOX ONE - PC · BANDAI NAMCO STUDIOS · ROL · 27 DE SEPTIEMBRE

Este esperadísimo RPG de acción de Bandai Namco Studios ya cuenta con fecha de lanzamiento. Será muy pronto, el próximo 27 de septiembre, cuando por fin podremos echar el guante a un juego cuyo desarrollo recuerda sobremanera a la serie *Dark Souls*. Como en la saga de From-Software, la ambientación sombría y los exigentes combates marcarán el desarrollo, en el que también cobrarán mucha importancia la exploración y el progreso de nuestro personaje, que podrá aprender distintas habilidades.



CONTRA: ROGUE CORPS

PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC · KONAMI · ACCIÓN · 16 DE SEPTIEMBRE

La mítica saga de Konami, que debutó en NES en 1987, regresará con más fuerza que nunca. Su desmedida violencia en tercera persona contará con un sistema de control de doble joystick y un nutrido número de modos de juego. De entre todos ellos, destacarán los enfrentamientos competitivos de cuatro contra cuatro y la campaña, que contará con misiones en las que tendremos que derrotar a hordas de enemigos. Una apuesta ideal para amantes de la acción.



CRIS TALES

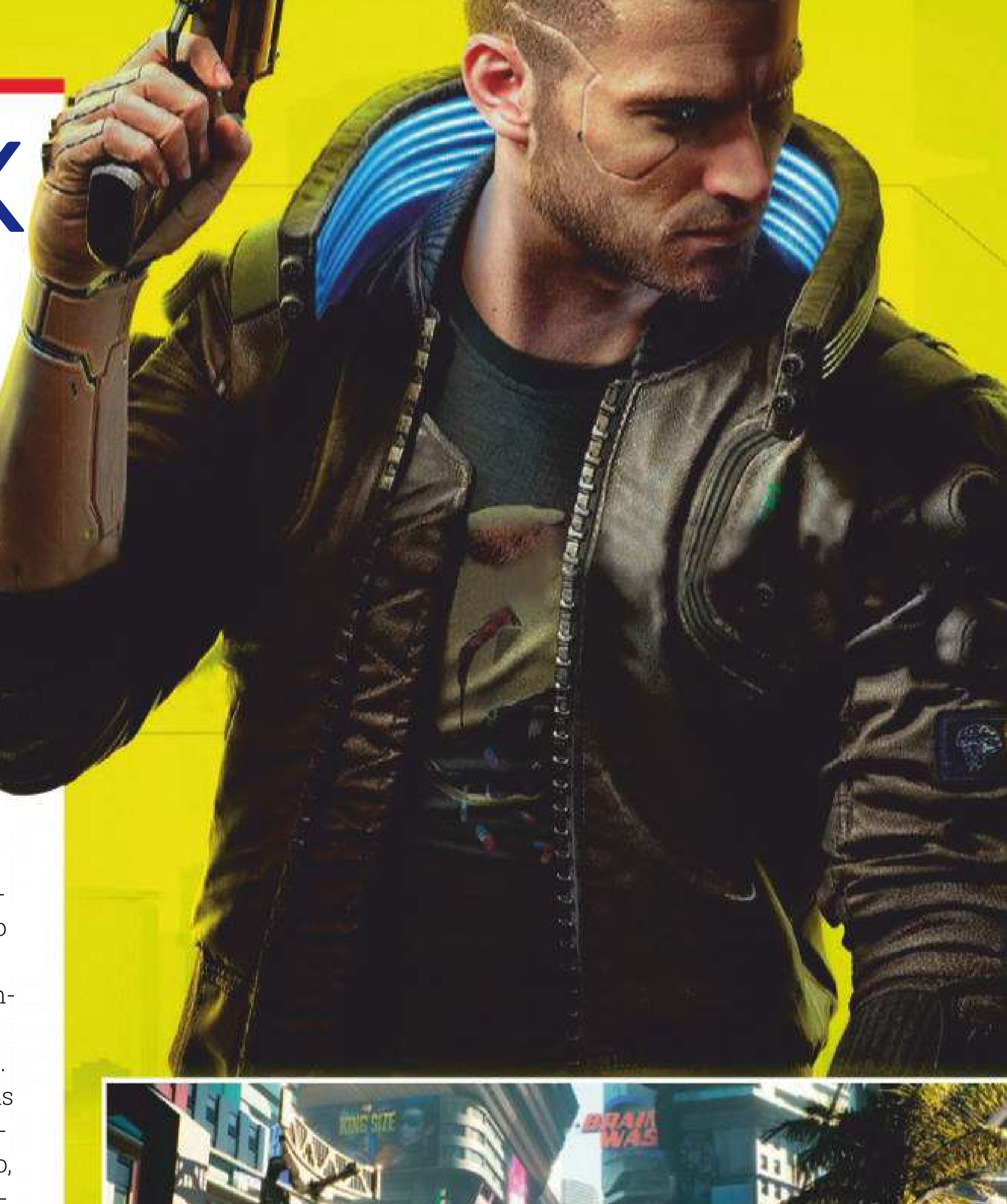
XBOX ONE - PC · MODUS GAMES · ROL · 2020

Denominado por sus creadores como una auténtica carga de amor a los juegos de rol clásicos, este precioso título indie presentará su historia de una manera muy original: simultaneando el pasado, el presente y el futuro de la vida de Crisbell, la Maga del Tiempo, quien deberá evitar la destrucción de Crystallis a manos de la Emperadora de las Eras. De esta manera, nuestros actos y decisiones influirán en las diferentes épocas, en las que la exploración y los combates serán el nexo de unión entre ellas.



CYBERPUNK 2077

EL RPG DEL FUTURO, MUCHO MÁS CERCA



■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ CD PROJEKT RED (BANDAI NAMCO) ■ ROL ■ 16 DE ABRIL

El esperadísimo título de CD Projekt RED protagonizó el "momentazo" del E3 2019 cuando, en plena conferencia de Microsoft, Keanu Reeves confirmó su participación en el proyecto. Pero creednos si os decimos que a nosotros nos impresionó aún más su deslumbrante demo jugable.

En la presentación a puerta cerrada, de una hora de duración, pudimos ahondar en muchos aspectos de este prometedor RPG, empezando por la clase, u origen, de nuestro personaje. Se podrá elegir entre tres diferentes (nómada, urbano y corporativo), y esta elección, junto a la de apariencia física o género, influirá en los diálogos y cambiará por completo la forma en que podremos afrontar las misiones. En la práctica, eso se traducirá en solucionar los problemas abriéndonos paso a tiros, si nuestro personaje está enfocado a la acción, o usando el sigilo y herramientas de hackeo, si nuestras habilidades, totalmente personalizables, lo permiten. De hecho, en CD Projekt RED, aseguran que será posible terminar el juego sin ejecutar a un solo enemigo.

Un portento técnico y artístico

Esta enorme libertad de acción se apoyará sobre otros dos grandes pilares: una trama muy cuidada y un apartado técnico que puede convertirse en el nuevo referente de la generación. La demostración que vimos corría sobre PC y su calidad era apabullante a todos los niveles: desde las calles de la ciudad, repletas de vida, a las cuidadas animaciones o la pasmosa fluidez con la que se movía este rico mundo abierto mientras V, el protagonista, lo recorría a lomos de una motocicleta, el trabajo de CD Projekt RED es imponente. Igual de destacables nos parecieron el brutal diseño artístico y la riqueza sonora, con unos NPC que hablan distintas lenguas (recordemos que llegará doblado al castellano) y dan aún más credibilidad a las avenidas de Night City. Quedan meses para que salga a la venta, pero tiene todos los ingredientes para ser uno de los bombazos de 2020. ■





■ La estética ciberpunk será una de las principales bazas del juego, ambientado en una distópica realidad futurista en la que la violencia y los implantes biomecánicos son clave.

OPINIÓN

Un mundo abierto fascinante

El revuelo que ha generado Cyberpunk 2077 desde su anuncio hace más de un lustro está más que justificado. Es la única conclusión a la que podemos llegar después de haber disfrutado de una hora de "hands off" en las calles de Night City. Los creadores de *The Witcher 3: Wild Hunt* están dando forma al que, posiblemente, se convierta en el universo más grande y complejo que han construido nunca. Y eso, viniendo del meticuloso y ambicioso estudio polaco, es muchísimo decir.

ASTRAL CHAIN

■ SWITCH ■ PLATINUM GAMES (NINTENDO) ■ ACCIÓN ■ 30 DE AGOSTO

El próximo gran juego de Platinum Games para Switch no quiso perderse la cita con esta edición del E3. Con motivo de la celebración de la feria angelina, pudimos conocer más detalles de esta aventura de acción de corte futurista, que estará dirigida por Takahisa Taura, uno de los diseñadores principales del gran *NieR Automata*. Un ataque extradimensional a la Tierra será el punto de inicio de la historia, que nos relatará la lucha de la humanidad contra las quimeras, las temibles criaturas responsables de la invasión. Durante la feria, pudimos ver de primera mano detalles como el completo editor de personajes, momentos a bordo de una futurista motocicleta o la profundidad del sistema de combate. Las combinaciones entre los ataques cuerpo a cuerpo, junto a las posibilidades que concederán las legiones, unos robots unidos neuronalmente a los protagonistas, otorgarán una amplia variedad de opciones a la hora de luchar, lo que se traducirá en unas escaramuzas muy intensas, especialmente cuando nos enfrentemos a los poderosos enemigos finales.

■ La batalla de la humanidad contra las quimeras, una raza invasora extradimensional, dará pie a una historia que promete estar bastante cuidada.

■ Las legiones, o robots aliados unidos a los héroes por una cadena, serán el resultado de establecer un vínculo neuronal con las quimeras capturadas.



DARKSIDERS GENESIS

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC - STADIA
■ THQ NORDIC ■ ROL ■ 2019

Este spin-off y precuela de *Darksiders* cambiará el estilo habitual de la saga para ofrecernos una aventura de acción y rol al más puro estilo *Diablo*. Desde una perspectiva cenital, acompañaremos a Guerra y Strife, dos de los cuatro jinetes del Apocalipsis, a lo largo y ancho de unos escenarios repletos de enemigos, puzles y objetos ocultos. La exploración, que nos obligará a alternar entre ambos personajes, y los numerosos combates serán sus principales atractivos.



DESTROY ALL HUMANS!

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ THQ NORDIC
■ AVENTURA ■ 2020

El alienígena Crypto volverá a la Tierra para recolectar ADN humano en este remake inspirado en el título que se estrenó en PS2 y Xbox en 2005. Durante el E3, pudimos ver una breve porción del juego, todavía en una fase temprana de desarrollo, pero que nos sirvió para comprobar que no será una simple puesta al día del original, sino un título realizado totalmente desde cero. Aunque, eso sí, es seguro que mantendrá inalterado el espíritu del juego en el que se basa.



EMPIRE OF SIN

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■ PARADOX INT.
■ ESTRATEGIA ■ PRIMAVERA DE 2020

La ciudad de Chicago en los años 20, con la Ley Seca en pleno apogeo, será el atractivo marco en que se desarrollará esta aventura de estilo "noir", firmada por George Romero. El objetivo será formar una organización criminal para ganar el máximo territorio a los otros jefes de la mafia, que también lucharán por dominar la ciudad y nos enviarán a sus hombres en forma de combates por turnos. Con una fuerte carga narrativa, el juego nos enfrentará a situaciones aleatorias, por lo que cada partida será distinta.

STAR WARS JEDI FALLEN ORDER

DE CANTERANO, A GALÁCTICO

PS4 - ONE - PC | RESPAWN ENTERT. (EA) | AVENTURA | 15 DE NOVIEMBRE

Electronic Arts no tuvo este año una conferencia al uso, pero sí uno de los mejores juegos de la feria, *Star Wars: Jedi Fallen Order*, del que al fin se pudo ver la jugabilidad, gracias a una extensa demo.

Desarrollada por Respawn Entertainment, el estudio responsable de *Titanfall*, hablamos de una aventura que se escapa del modelo de negocio que ha venido promulgando EA como editora en los últimos años, al ser una experiencia estanca para un solo jugador, sin actualizaciones a largo plazo ni componente online. El juego se ambientará entre "Episodio III: La venganza de los sith" y "Episodio IV: Una nueva esperanza", de modo que encarnaremos a Cal Kestis, un joven padawan que ha logrado escapar de la purga del Emperador Palpatine contra la orden jedi. Aunque intentará mantenerse oculto, pronto se verá obligado a usar la Fuerza y a revelar su posición, lo que le llevará a ser perseguido por toda la galaxia por los llamados soldados de purga, el cuerpo del Imperio encargado de neutralizar a los caballeros huidos. Su líder, la Segunda Hermana, promete ser un hueso muy duro de roer... Pero Kestis no estará solo. Contará con la ayuda de Cere, una antigua mentora jedi, o con la de Saw Gerrera, que os sonará de "Rogue One". Por lo que Respawn ha apuntado, nos cruzaremos también con otros personajes familiares, y no faltarán iconos de la saga como los wookiees, los cazas TIE, los soldados imperiales...

Luchar, saltar y revisitar

Entrando ya en materia jugable, el núcleo de la aventura serán los combates con sable láser. Tendrán un cierto toque a lo *Souls*, en la medida en que será vital esquivar y realizar contraataques para romper la defensa de los enemigos (no podremos rebanar a los rivales como si fueran mancos), pero la dificultad será mucho más amable. Casi recuerda más al último *God of War* y su sistema de fijación semiautomática. Además, con el sable láser y la Fuerza, podremos desviar balas, lanzar a los enemigos por los aires...

El plataformeo también tendrá mucho peso, con mecánicas de parkour a lo *Titanfall* o de escalada a lo *Uncharted*. Además, habrá toques de metroidvania, con un desbloqueo progresivo de habilidades tanto de Cal como de su droide, BD-1, lo que invitará a coger nuestra nave y volver a planetas ya visitados para buscar secretos. Como curiosidades de la demo, se sabe que habrá pequeñas decisiones en los diálogos y que el sable de luz servirá también de linterna en los lugares oscuros.



LOS COMBATES RECUERDAN A LOS SOULS, PERO TAMBIÉN AL ÚLTIMO GOD OF WAR

OPINIÓN

Superviviente de la gran purga

Viendo lo que sucedió con la aventura que preparaba Visceral, es una gran noticia que este proyecto para un jugador haya acabado prosperando y, sobre todo, que tenga tan buena pinta. La ambientación por la que se ha optado, justo tras la Orden 66 del Emperador Palpatine para exterminar a los jedi, no podría ser más apetecible, y a eso hay que añadir una jugabilidad que combinará un gran sistema de combate, basado en el sable de luz y en la Fuerza, con toques de metroidvania para fomentar la exploración de diversos planetas. El paso de padawan a maestro promete ser galáctico.





Los bloqueos serán vitales para salir airosos de los combates. Habrá que manejar bien los tiempos, pero, pese a la influencia de los *Souls*, será un juego apto para todo el mundo.

La demo del E3 contaba con una sección en la que había que trepar por un AT-AT cubierto de hiedra, con una escalada a lo *Uncharted*, para, luego, entrar en la cabina y tomar su control.

El parkour, traído directamente desde *Titanfall*, es una de las especialidades de Respawn. Cal Kestis podrá correr por las paredes para llegar a sitios alejados, así como hacer saltos dobles.



Los soldados de purga se gastarán ínfulas de Darth Maul y nos abordarán a menudo con sus lanzas doblemente electrificadas. Su temible jefa será la Segunda Hermana.



Saw Gerrera, uno de los personajes de "Rogue One: Una historia de Star Wars", será uno de los aliados de Cal. Como en la película, tendrá el rostro de Forest Whitaker.

■ La clásica saga *The Legend of Zelda* servirá como inspiración para esta prometedora aventura de estilo action RPG, que llegará a todos los formatos a principios de 2020.

GODS & MONSTERS

AVENTURAS FRESCAS

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC - STADIA ■ UBISOFT QUEBEC ■ AVENTURA ■ 25 DE FEBRERO

La sombra de una saga como *The Legend of Zelda* es muy alargada, y más después de dejar a medio mundo con la boca abierta con la última entrega. Son muchos los clones que han ido apareciendo, con peor o mejor fortuna, desde la llegada de *Breath of the Wild*, pero, siendo honestos, ninguno tiene el mismo "pintón" que la nueva producción que Ubisoft Quebec, el estudio responsable del sobresaliente *Assassin's Creed Odyssey*, tiene entre manos.

Un punto y aparte

Desmarcándose de las producciones bélicas de la compañía, *Gods & Monsters* será una aventura de acción que nos ofrecerá combates en tiempo real y total libertad para movernos por su enorme mapeado. Todo, con un apartado gráfico que recuerda a *Breath of the Wild*, aunque su argumento y su ambientación serán muy diferentes. Controlando a un héroe olvidado, deberemos salvar a los antiguos dioses griegos, deshaciéndonos de las criaturas mitológicas (gorgonas, hidras, cíclopes...) que han invadido la Isla de los Benditos. Los dioses han sido derrotados por Typhon y, al liberarlos, obtendremos sus poderes divinos. A nuestros pies, tendremos un vasto mundo que podremos explorar libremente y donde encontraremos una buena cantidad de mazmorras repletas de peligros, puzles y misterios. De momento, no se ha mostrado gran cosa acerca de esta nueva epopeya, sólo un vídeo de poco más de un minuto, pero, así, a bote pronto, nos parece uno de los juegos más interesantes de los que se pondrán en liza a principios del año que viene. Será que tenemos ganas de aventura... ■



■ El colorido y sensacional apartado visual será uno de los elementos más destacados de esta producción.

OPINIÓN

Una apuesta inteligente

Con tanto título de acción que será editado próximamente por Ubisoft bajo el paraguas de Tom Clancy, *Gods & Monsters* será una especie de oasis. Es de agradecer que se apueste por nuevas IP, aunque a Ubisoft Quebec la ambientación no le es desconocida del todo, pues *Assassin's Creed Odyssey* ya nos trasladó a Grecia (la real, eso sí).





BLASPHEMOUS

■ PS4 - ONE - SWITCH - PC ■ THE GAME KITCHEN ■ AVENTURA ■

El estudio español The Game Kitchen sigue levantando pasiones con su esperado metroidvania. Tras superar con éxito una campaña de financiación en Kickstarter hace dos años, el desarrollo de *Blasphemous* encara ya su recta final, lo que le permitió lucirse en su máximo esplendor durante el E3. Y lo que vimos no nos dejó, ni mucho menos, indiferentes. Las mejoras en su apartado artístico, inspirado en la iconografía local, como la Semana Santa sevillana, son enormes. Pero aún más impactantes son los momentos jugables de esta aventura de acción en 2D, que destacarán por su enorme fluidez y la variedad de situaciones. Sin duda, una de las mayores promesas del desarrollo patrio y del género metroidvania en general.



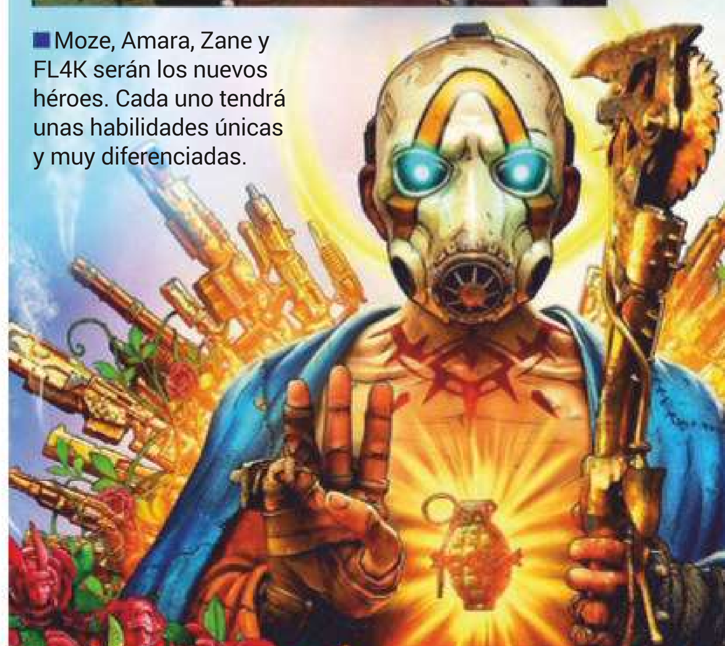


■ Moze, Amara, Zane y FL4K serán los nuevos héroes. Cada uno tendrá unas habilidades únicas y muy diferenciadas.

BORDERLANDS 3

■ PS4 - XBOX ONE - PC - STADIA ■ GEARBOX (2K) ■ SHOOTER ■ 13 DE SEPTIEMBRE

Más grande, más bestia, más divertida. La tercera entrega de *Borderlands* mantendrá la base jugable que ha hecho grande a la serie de Gearbox, pero ampliará todos y cada uno de sus apartados. La historia, situada después de los acontecimientos de *Borderlands 2*, nos presentará a cuatro nuevos buscacámaras, quienes se tendrán que enfrentar a los villanos de turno en Pandora y, por primera vez, viajando a otros planetas. La acción desmedida y el saqueo constante seguirán siendo dos de sus señas de identidad, al igual que su énfasis por el multijugador cooperativo. Todo ello estará aderezado con una inmensa cantidad de armas y habilidades, un gunplay mejorado, mucho humor y un imponente trabajo en el plano artístico, que volverá a apostar por el cel shading.





GRID

■ PS4 - XBOX ONE - PC - STADIA ■ CODEMASTERS ■ VELOCIDAD ■ 13 DE SEPTIEMBRE

La cuarta entrega de *GRID* ya calienta motores para su arranque definitivo en septiembre. Sus números prometen ser imponentes, con un nutrido elenco de vehículos de distintas categorías, como GT o turismos, y trazados situados en cuatro continentes. Conseguir el equilibrio perfecto entre el control de los coches, el sistema de progresión y la elevada IA de los rivales es uno de los grandes retos en los que está trabajando Codemasters, que ha contado con un piloto como Fernando Alonso como consultor.



LEGO STAR WARS: THE SKYWALKER SAGA

■ PS4 - ONE - SWITCH - PC ■ TT GAMES (WARNER) ■ AVENTURA ■

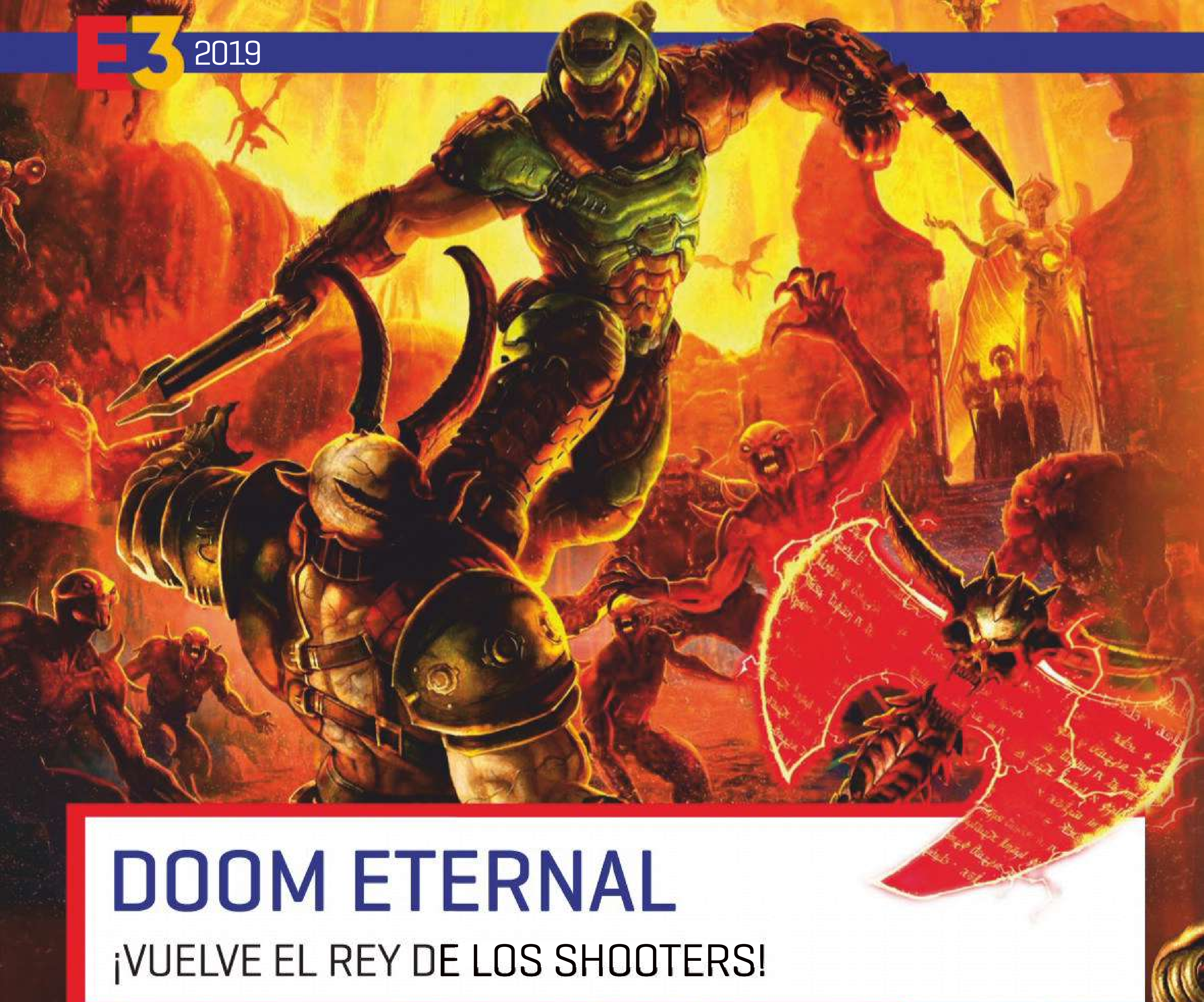
Los nueve episodios de Star Wars, desde "La Amenaza Fantasma" a la próxima "El Ascenso de Skywalker", estarán representados con todo lujo de detalles en esta nueva iteración de la franquicia LEGO. La habitual mezcla entre exploración, puzles y momentos repletos de humor seguirá presente, pero, en esta ocasión, Traveller's Tales buscará dotar a la fórmula de una mayor libertad, así como de un sistema de combate con una profundidad muy superior.



MINECRAFT DUNGEONS

■ PS4 - ONE - PC - SWITCH ■ MOJANG (MICROSOFT) ■ ACCIÓN ■ PRIMAVERA DE 2020

El fenómeno de Mojang dará un giro de tuerca a su cúbico universo para centrarse en la acción pura y dura. *Dungeons* tomará muchos de los elementos típicos de los roguelike para ofrecer unas partidas multijugador inspiradas en los juegos clásicos de mazmorras. Así, hasta cuatro jugadores deberán cooperar para enfrentarse a interminables hordas de enemigos, mientras exploran los escenarios en busca de objetos con los que mejorar sus habilidades.



DOOM ETERNAL

¡VUELVE EL REY DE LOS SHOOTERS!

PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC - STADIA ■ ID SOFTWARE (BETHESDA) ■ SHOOTER ■ 22 DE NOVIEMBRE

Es un auténtico escándalo lo mucho que nos va a hacer disfrutar la nueva entrega de la excelente saga de id Software y Bethesda. *Doom Eternal* va a ser la edición más visceral, frenética y explosiva de toda la historia de esta franquicia... y eso son palabras mayores.

La trama tendrá lugar justo después de lo acontecido en la entrega precedente, es decir, con el ejército de los infiernos invadiendo la Tierra. Una situación que tendremos que tratar de cortar de raíz, acometiendo misiones casi suicidas en las que habrá que eliminar a ejércitos enteros de monstruos... algunos de ellos totalmente inéditos.

Una guerra sin cuartel

Para acabar con tanto mal bicho, podremos empuñar un arsenal que para sí quisieran países enteros. Además de las ya consabidas recortadas, ametralladoras, cañones láser y demás armas clásicas, en esta ocasión podremos hacer uso de un garfio que será capaz de desgarrar a los adversarios, un cañón de fuego que convertirá en barbacoa a los demonios, una cuchilla bien afilada ideal para rebanar pescuezos... Y, como ya estaréis imaginando, con tanto poder ofensivo, será posible visionar escenas realmente gore marca de la casa, que dejarán una carnicería brutal e impactante.

En cuestiones vinculadas a la jugabilidad, notaremos ciertos cambios importantes, comenzando por la disposición mucho más vertical de los escenarios, que nos permitirá atacar a los adversarios desde nuevos ángulos e, incluso, idear ciertas estrategias sencillas. A la extensa campaña individual, se sumarán nuevamente diversos modos de juego multijugador, si bien, en esta ocasión, el editor SnapMap no estará presente, quizá una de las escasas pegas que le encontramos a esta entrega. Sin embargo, y para compensar esta pérdida, se integrarán nuevas modalidades, como la llamada Invasión, una opción que nos permitirá asumir el rol de los demonios e "invadir" la campaña principal que esté disfrutando otro usuario. Y, para terminar, en lo relacionado con su vertiente técnica, contemplaremos un despliegue realmente memorable, gracias al motor idTech7. *Doom Eternal* tiene un aspecto increíble. ■

OPINIÓN

Un shooter espectacular

Dentro de un género totalmente saturado, id Software apostará, una vez más, por una de sus mejores sagas y ofrecerá lo que todos sus seguidores esperamos de ella: violencia, unos niveles de acción impactantes, un arsenal con el que comenzar una nueva Guerra Mundial y un gran espectáculo audiovisual. No hace falta ser un lince para predecir que *Doom Eternal* va a ser uno de los grandes triunfadores de este año dentro de su género.

ACCIÓN BRUTAL, INTENSA Y VIBRANTE DESDE UNA PERSPECTIVA SUBJETIVA


La ambientación agobiante e infernal será uno de los reclamos de este esperado shooter, en el que también cabrá el cuerpo a cuerpo.








La sangre, la violencia y el gore volverán a estar muy presentes en esta entrega de *Doom*. No será un título infantil, precisamente...


Como era de esperar, en esta nueva entrega tendremos que hacer frente a nuevos monstruos sedientos de sangre, incluyendo a tipos tan feos como éstos de aquí.



LUIGI'S MANSION 3

VUELVE A AGARRAR A ESOS FANTASMAS

SWITCH NINTENDO AVENTURA 2019

Tras dos maravillosas entregas, la primera en GameCube y la segunda en 3DS, Luigi volverá a enfrentarse a los fantasmas en Switch. Y lo hará en una aventura que mantendrá el "espíritu" de sus anteriores peripecias, pero que no escatimará en mejoras y novedades.

Era uno de los juegos más esperados de Nintendo para este E3, y Luigi cumplió puntualmente con su cita en la feria para enseñarnos más sobre su nueva exposición a esos fantasmas que tanto miedo le dan. La historia de esta tercera parte arrancará con una invitación a Mario, Luigi, Peach y compañía a un hotel de lujo... que, pronto, se tornará en un lugar realmente siniestro, habitado por agresivos espectros. Asustarlos con la electrobombilla para, después, aspirarlos sin piedad volverá a ser nuestro objetivo principal, pero esta nueva entrega pondrá más énfasis en la exploración y, además, añadirá un montón de nuevas mecánicas.

Ahora, ¡con más potencia de succión!

La nueva y potente succionaentes GOM-1L esconderá varias funciones exclusivas, como la posibilidad de atrapar a un fantasma y estamparlo contra el suelo, o el útil chupoun. Este desatascador unido a una cuerda se adherirá a ciertas superficies, como puertas, para abrir nuevos caminos, un recurso que, según parece, utilizaremos a menudo. La potente sacudida, vital para quitarnos de encima a grupos de fantasmas, será otra de las técnicas de nuestra aspiradora. A todo ello, habrá que sumar a Gomiluigi, el último invento del Profesor Fesor, quien nos regalará una réplica viscosa de Luigi. Este personaje, que también podrá ser manejado por un segundo jugador, será capaz de atravesar barrotes o pinchos, por lo que su colaboración será fundamental. Por último, también se pudo echar un vistazo a la Torre de los Desafíos, un nuevo modo multijugador (local y online) en el que hasta ocho participantes competirán o cooperarán para superar diferentes retos, como derrotar a una serie de fantasmas en un tiempo determinado o encontrar a toads perdidos. Uno de los grandes de Switch para este 2019.





El multijugador para hasta ocho participantes simultáneos, tanto local como online, será una de las grandes novedades de esta tercera entrega. Tiene una pinta inmejorable.

OPINIÓN

Una gran evolución en la saga

Las pretensiones de *Luigi's Mansion 3* apuntan muy alto. Primero, en lo relativo a su aspecto técnico, que será muy superior a lo visto en anteriores entregas. Pero donde de verdad parece que dará la campanada será a nivel jugable, ya que Nintendo está cuidando al máximo todas las novedades de las que dispondrá Luigi, que, sin perder la esencia de los originales, ampliarán la experiencia de forma muy atractiva.

TALES OF ARISE

PS4 - XBOX ONE - PC ■ BANDAI NAMCO ■ ROL ■ 2020

Lejos queda aquel 1995 en el que Namco lanzó *Tales of Phantasia* en SNES. Sin embargo, la veterana saga sigue más viva que nunca, visto el gran interés que generó el anuncio de su siguiente entrega, que llegará el próximo año. *Tales of Arise* dará un imponente salto en el apartado técnico, gracias a la utilización del Unreal Engine 4. Pero no será ésa la única novedad de este J-RPG, ya que sus creadores han prometido que ajustarán la fórmula habitual para ampliarla y modernizarla, algo que se reflejará en el sistema de lucha, que contará con un estilo totalmente remozado. Seguro que las labores de dirección de Yusuke Tomizawa, productor de *God Eater*, tendrán mucho que decir en este sentido. Respecto a la historia o a sus personajes principales, pocos detalles se conocen todavía, pero lo que sí sabemos es que la trama girará en torno a dos planetas, Dhana y Rena, entre los que existirán grandes desigualdades. De cada uno de ellos serán originarios los dos protagonistas, que iniciarán su periplo con el anhelo de forjar su propio destino.

El sistema de combate, bautizado como Dynamic Action RPG, mantendrá muchas de las bases de la saga, pero añadirá un amplio número de cambios.

El salto gráfico respecto a *Tales of Berseria*, la última entrega de la serie, será impresionante. Será, de lejos, la entrega más espectacular que se haya visto.



OUTRIDERS

PS4 - ONE - PC ■ PEOPLE CAN FLY (SQUARE ENIX) ■ ACCIÓN ■ VERANO DE 2020

Lo nuevo de People Can Fly, el estudio creador de *Bulletstorm* y *Gears of War Judgment*, se dejó ver durante la conferencia de Square Enix. Lo hizo a través de un tráiler cinematográfico, que no nos permitió admirar su propuesta en tiempo real, pero que sirvió para dejar claro que va a apostar fuertemente por la acción. En concreto, por enfrentamientos cooperativos a tres bandas contra criaturas que pueblan un planeta lejano. Para combatirlos, contaremos con una amplia variedad de armas y diferentes poderes.



ORI AND THE WILL OF THE WISPS

XBOX ONE - PC ■ MOON STUDIOS (MICROSOFT) ■ PLATAFORMAS ■ 11 DE FEBRERO

El mágico universo de *Ori and the Blind Forest* ya nos enamoró en 2015, gracias a su precioso apartado artístico y a su estilo metroidvania. Esta secuela mantendrá las bases de aquel título, pero ampliará todos y cada uno de sus elementos principales, empezando por las habilidades de *Ori*, que crecerá para potenciar las posibilidades de los combates, así como las de exploración de los entornos, más variados. Eso sí, iba a salir en 2019 y se ha retrasado al 11 de febrero.



NO MORE HEROES III

SWITCH ■ GRASSHOPPER MANUFACTURE ■ ACCIÓN ■ 2020

¡Travis Touchdown ha vuelto! Bueno, todavía no. Pero el próximo año podremos volver a Santa Destroy tras casi una década desde *No More Heroes II*. El gran Goichi Suda será, cómo no, el encargado de trasladar a su inimitable personaje a Switch, una consola cuya potencia permitirá representar los movimientos de combate de Travis como nunca antes. Acción desmedida, un irreverente sentido del humor y un apartado artístico espectacular acompañarán el regreso del último héroe que prevalece en el mundo.



HALO INFINITE

LA NUEVA ODISEA DEL JEFE MAESTRO

XBOX ONE - SCARLETT - PC · 343 INDUSTRIES (MICROSOFT) · SHOOTER · FINALES DE 2020

Ha vivido tiempos mejores: eso es un hecho. El venerado Jefe Maestro y la saga *Halo* han perdido terreno últimamente... el mismo que piensan recuperar con la llegada de *Halo Infinite*. La apuesta de 343 Industries y Microsoft por esta entrega es total y muy ambiciosa, hasta el punto que se convertirá en el maestro (nunca mejor dicho) de ceremonias de la recientemente anunciada Scarlett, la consola next gen que llegará a finales del año próximo.

Mirando al futuro desde el pasado

Una de las principales consignas de esta nueva entrega es recuperar la esencia de la obra original de Bungie, es decir, regresar a los cimientos que sostuvieron lo que se acabó convirtiendo en el buque insignia de Xbox. De esta forma, la idea es plantear un shooter en primera persona que refleje de manera constante el desequilibrio de una galaxia en constante amenaza, plasmando conflictos bélicos de corte futurista en los que intervendrán un buen número de diferentes facciones, entre ellas el Pacto y los Forerunners. Y todo esto quedará englobado en una trama muy elaborada, de la que todavía se desconocen muchos de sus detalles, pero que nos meterá de lleno en una situación límite. Otro de los pilares sobre los que se alzará esta superproducción será la introducción de un nuevo motor gráfico que tratará de extraer el mayor potencial posible de Scarlett. El Slipspace Engine, un poderoso motor creado desde cero, será capaz de mostrar una calidad visual sin precedentes, alcanzando una resolución nativa de 4K, HDR y una tasa de refresco muy estable. Pero no sólo eso, dado que esta herramienta permitirá la inclusión de pantalla partida para disfrutar de sendas modalidades multijugador en modo local, opciones a las que se sumarán las consabidas online. *Halo Infinite* está llamado a ser una piedra de toque de un valor incalculable para Project Scarlett. Se trata de una producción que asumirá la responsabilidad de, por un lado, convertirse en la excusa perfecta para hacerse con la nueva consola y, a su vez, reverdecer viejos laureles para la saga.



En el tráiler del E3, un soldado de la UNSC encontraba al Jefe Maestro varado en el espacio. Tras saber que la humanidad lo ha perdido todo, se ponía en marcha... ¿con Cortana?

OPINIÓN

Un nuevo ciclo para la saga

Al igual que sucedió con el otro peso pesado de Xbox, *Gears of War*, la franquicia *Halo* ha ido perdiendo algo de empuje con el paso de los años. La intención de Microsoft con *Halo Infinite* es recuperar el terreno perdido y volver a colocar a esta saga de disparos subjetivos en el lugar que se merece: el trono de su género. A pesar de que no se ha mostrado gran cosa sobre él en términos jugables, la intención de retomar el concepto de juego original nos parece algo maravilloso.



Los dos protagonistas estarán atrapados en un bucle temporal en la isla de Black Reef. Deberán luchar contra las criaturas del entorno, intentando parar la locura del bucle que les hace morir una y otra vez.

DEATHLOOP

SIN CONFIRMAR · ARKANE STUDIOS (BETHESDA) · SHOOTER · SIN FECHA

Arkane Studios, los responsables de *Dishonored* y *Prey*, sorprendieron a los asistentes de la conferencia de Bethesda con un tráiler cinematográfico de su nueva IP. *Deathloop* nos trasladará a Arrecife Negro, una isla sin ley en la que dos asesinos libran una batalla sin fin, al estar atrapados en un bucle temporal. El variado entorno de la isla propiciará que cada situación en este shooter en primera persona pueda ser encarada de distinta manera, eligiendo entre tácticas tan distintas como el sigilo o el ataque directo. Gracias a este concepto, en el que "moriremos una y otra vez", el estudio francés asegura que está creando una experiencia de acción en primera persona distinta a todo lo visto hasta ahora. Lamentablemente, el breve tráiler que acompañó a la puesta de largo del juego no permite comprobar si sus promesas van por el buen camino, pero, teniendo en cuenta su buen hacer, estamos seguros de que nos sorprenderán.



Colt será uno de los experimentados criminales protagonistas. Su objetivo será dar caza a Juliana, otra letal asesina que tratará de hacer lo propio con él.









SHENMUE III

PS4 - PC · YS NET (DEEP SILVER) · AVENTURA · 19 DE NOVIEMBRE

El sueño de muchos jugadores está más cerca de cumplirse. Ryo Hazuki al fin regresará con sus particulares aventuras, cuyo estilo sigue siendo único, a pesar del tiempo transcurrido desde la era de Dreamcast. Ryo seguirá tratando de vengar la muerte de su padre a manos de Lan Di y, para ello, deberá interactuar con multitud de personajes, pelear y mejorar sus técnicas de lucha, participar en minijuegos, investigar a fondo los escenarios... Se pudo jugar por primera vez en el E3, con una demo que presentaba varios minijuegos (¡carreras de tortugas incluidas!) y está aún algo verde, tanto por el apartado técnico como por la simpleza de algunas mecánicas, aunque es de justicia decir que las caras se han mejorado mucho. Por lo pronto, se ha retrasado al 19 de noviembre, para seguir puliendo una experiencia que llevamos dos décadas esperando.









12 MINUTES

■ XBOX ONE - PC ■ ANNAPURNA INTERACTIVE
■ AVENTURA ■ 2020

Fue una de las grandes sorpresas de la conferencia de Microsoft y una de las sensaciones de esta edición del E3. Este original thriller llevará la firma de Luis Antonio, el reputado desarrollador responsable del arte de *The Witness*, y Annapurna Interactive, editores de títulos como *What Remains of Edith Finch* o *Flower*. Desde una perspectiva cenital, el juego nos contará la historia de un hombre que se encuentra atrapado en un bucle temporal continuo, lo que le hará repetir las mismas situaciones una y otra vez, hasta el punto de perder la cordura. Por ejemplo, uno de los momentos que pudimos ver fue el de una conversación entre el protagonista y una mujer en la que, aparentemente, es la casa de ambos. La situación, tras comprobar que el protagonista ya la había vivido anteriormente, se descontrola y genera unos momentos de tensión realmente impactantes. Esta fuerte carga narrativa y un genial apartado artístico serán las principales bazas de un juego que apunta muy buenas maneras.

BLEEDING EDGE

■ ONE - PC ■ NINJA THEORY (MICROSOFT)
■ ACCIÓN ■ 2019

Tras dejarnos sin habla con *Hellblade: Senua's Sacrifice*, Ninja Theory cambiará radicalmente de tercio en su próximo juego, el primero que realizará como parte de Microsoft Studios. Así, *Bleeding Edge* dejará a un lado la parte narrativa para apostar por unos intensos combates multijugador online con un estilo muy gamberro. En ellos, dos equipos de hasta cuatro jugadores cada uno competirán en unas partidas que se desarrollarán a un ritmo vertiginoso y en los que prevalecerán los ataques cuerpo a cuerpo, pero en los que tampoco faltarán los ataques a distancia o las trampas. Con una fecha de lanzamiento definitiva aún por confirmar, pero fijada en 2019, el juego contará con una fase de beta privada que se iniciará el 27 de junio, por lo que muy pronto podremos verlo y disfrutarlo en movimiento.









■ El aspecto alocado y excéntrico de los personajes casará a la perfección con las frenéticas partidas.



ELDEN RING

■PS4 - XBOX ONE - PC ■FROMSOFTWARE (BANDAI NAMCO) ■ROL ■SIN FECHA

De la colaboración entre dos auténticos genios como son Hidetaka Mizayaki (*Dark Souls*) y George R.R. Martin (Canción de hielo y fuego), nace lo nuevo de FromSoftware. Se trata de un ambicioso y vasto juego de rol en tercera persona en mundo abierto que dará mucha importancia a los combates, que todo apunta a que seguirán la estela de la saga *Souls*. Eso sí, según ha señalado el propio Mizayaki, la exploración de entornos mucho más amplios, que también podrá llevarse a cabo a caballo, hará que el estilo de las refriegas sea "muy diferente". Donde sí se espera un cambio realmente significativo es en la ambientación, ya que tanto los personajes como la mitología y la historia surgirán de la pluma de George R.R. Martin, quien dará vida a un universo de fantasía medieval que, por lo poco que se ha mostrado hasta ahora, tiene una pinta impresionante.

■Todo el universo del juego estará ideado por los creativos de FromSoftware en colaboración con George R.R. Martin. Un tándem de lo más atractivo.



■La personalización de nuestro personaje será una de las claves del juego, que incidirá más en los elementos roleros, pero sin descuidar el sistema de combate.

■El juego se desveló durante la conferencia de Microsoft en el E3, con un tráiler cinematográfico muy espectacular, pero que apenas daba pistas sobre su trama.



ROLLER CHAMPIONS

■PC ■UBISOFT MONTREAL ■DEPORTIVO ■PRINCIPIOS DE 2020

Ubisoft tratará de codearse con títulos como *Rocket League* con una nueva y original propuesta free-to-play. Su idea se apoyará en unas frenéticas partidas multijugador en las que dos equipos de tres jugadores competirán sobre veloces patines. Su objetivo será agarrar la pelota y conseguir dar una vuelta completa a una pista ovalada, culminando la jugada encestando la bola en una suerte de canastas verticales. Por ahora, sólo está confirmado para PC, pero confiamos en que llegue también a consolas.



THE OUTER WORLDS

■PS4 - ONE - PC ■OBSIDIAN ENT. (PRIVATE DIVISION) ■ROL ■25 DE OCTUBRE

Obsidian, creadora de *Fallout: New Vegas*, confirmó la fecha de lanzamiento de su nuevo juego durante el E3. Será el 25 de octubre cuando, por fin, podremos echar el guante a este RPG en primera persona. Situado en un futuro en el que la humanidad ha comenzado a colonizar planetas alienígenas, la mezcla de combates, exploración y toma de decisiones será la base de este esperado título. Así, podremos afrontar cada misión de formas muy distintas, lo que tendrá consecuencias en nuestro personaje y en su historia.



YOOKA-LAYLEE AND THE IMPOSSIBLE LAIR

■PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■PLAYTONIC ■PLATAFORMAS ■2019

Los geniales personajes de Playtonic, estudio que se formó con antiguos empleados de Rare, regresarán con otra aventura plataformera. Esta vez, los niveles serán en 2D, de desplazamiento lateral, y beberán de los grandes clásicos del género (también habrá alguna sección 3D). La combinación de las habilidades únicas de Yooka y Laylee volverá a ser clave a la hora de superar las coloridas fases, que estarán repletas de saltos, puzles y secretos que descubrir.



GHOST RECON BREAKPOINT

■PS4 - XBOX ONE - PC - STADIA
■UBISOFT PARIS ■4 DE OCTUBRE

Auroa va a ser la localización ficticia que va a acoger esta nueva entrega del shooter táctico más conocido de Ubisoft. En *Breakpoint*, podremos superar la campaña tanto en solitario como en compañía de tres compañeros, por lo que la vertiente cooperativa será uno de sus pilares principales.



GREEDFALL

■PS4 - XBOX ONE - PC
■SPIDERS ■SEPTIEMBRE

Uno de los juegos de rol más ambiciosos y originales de esta temporada nos invitará a colonizar una isla de clara estética europea que estará plagada de criaturas sobrenaturales. Gozando de una gran libertad de acción y decisión, tendremos que superar casi un centenar de misiones e interactuar con hasta seis facciones diferentes.



MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS 2020

■SWITCH ■SEGA
■NOVIEMBRE

Los personajes más queridos de Sega y Nintendo se verán las caras en el juego oficial de los JJ.OO. Es un título que incluirá un generoso número de pruebas de carácter arcade, entre las que destacarán cuatro nuevas: escalada deportiva, surf, kárate y skateboarding.



PANZER DRAGOON

■SWITCH ■SEGA
■INVIERNO

Uno de los clásicos más queridos de Saturn va a hacer las delicias de los usuarios de Switch. *Panzer Dragoon* será un remake en toda regla del shooter sobre raíles que tan buenos ratos nos hizo pasar hace ya décadas. Una entrega que se mantendrá muy fiel al original en su faceta jugable, si bien gozará de gráficos bastante vistosos.



NI NO KUNI
LA IRA DE LA BRUJA BLANCA REMASTERED

■PS4 - SWITCH - PC ■LEVEL-5
■20 DE SEPTIEMBRE

El gran RPG clásico que nos maravilló en PS3 será trasladado a PS4, actualizando la parte gráfica y retocando la relacionada con la jugabilidad. Además de esta revisión para PS4, los usuarios de Switch recibirán el título original sin remasterizar en la misma fecha.



THE SURGE 2

■PS4 - XBOX ONE - PC ■DECK13
■24 DE SEPTIEMBRE

El rol de corte futurista y de clara inspiración "darksoulesca" de *The Surge* volverá con una segunda entrega cargada de novedades. Un nuevo escenario (mucho más amplio) que explorar llamado Jericho City, implantes inéditos con los que mejorar al protagonista y un salto audiovisual importante serán algunos de sus principales reclamos.



PHANTASY STAR ONLINE 2

■XBOX ONE ■SEGA
■PRIMAVERA DE 2020

Sega se marcó un buen tanto anunciando la llegada a Occidente de este notable MMORPG, para Xbox One. Un título que estará repleto de posibilidades y que nos permitirá jugar online con hasta once compañeros más. Decenas de misiones, eventos especiales y personajes nos estarán esperando.



TRIALS OF MANA

■PS4 - SWITCH - PC ■SQUARE ENIX
■PRINCIPIOS DE 2020

Después de mucho tiempo en la "nevera", por fin Square Enix va a lanzar un nuevo capítulo de esta saga de rol... o casi. Y es que este juego será un remake de la tercera entrega de la serie, la cual, por cierto, nunca llegó a Europa. Será una aventura que gozará de gráficos en 3D, personajes carismáticos y una jugabilidad muy tradicional.



TUNIC

■XBOX ONE - PC ■FINJI
■FINALES DE 2019

Una especie de *Zelda* recreado desde una perspectiva isométrica y con un zorro como protagonista. Ésa es la mejor descripción que se puede hacer de este nuevo action RPG, un juego que presentará un diseño de niveles muy bien estudiado, una ambientación excelente y un sistema de combate dinámico y relativamente técnico y profundo.



SNIPER GHOST WARRIORS: CONTRACTS

■PS4 - XBOX ONE - PC
■CI GAMES ■OTOÑO

La inhóspita Siberia será el escenario que acogerá esta nueva entrega del shooter subjetivo de CI Games. Un título que dejará de lado el mundo abierto integrado en la entrega precedente para centrarse en proponer misiones más concretas, tácticas y excitantes.



WAY TO THE WOODS

■PS4 - XBOX ONE - PC
■HAPPY BEE ■2020

Tan enternecedora como original. Así será esta curiosa aventura, que narrará el viaje de vuelta a su hogar de una cierva y su pequeño. Una historia tierna que cobrará vida en un mundo de fantasía que estará inspirado en su vertiente visual en las producciones de Studio Ghibli. Uno de los indies más prometedores de la temporada.



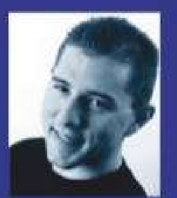
VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES 2

■PS4 - XBOX ONE - PC ■PARADOX
■PRINCIPIOS DE 2020

Las calles de Seattle serán testigos de nuestras andanzas en esta aventura con tintes de rol. Podremos asumir la identidad de un vampiro y elegir nuestro clan, así como tomar otras muchas decisiones que tendrán un gran impacto en el desarrollo narrativo.

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN

Podía haber cierto riesgo de que éste fuera un E3 de saldos, pero nada más lejos de la realidad...



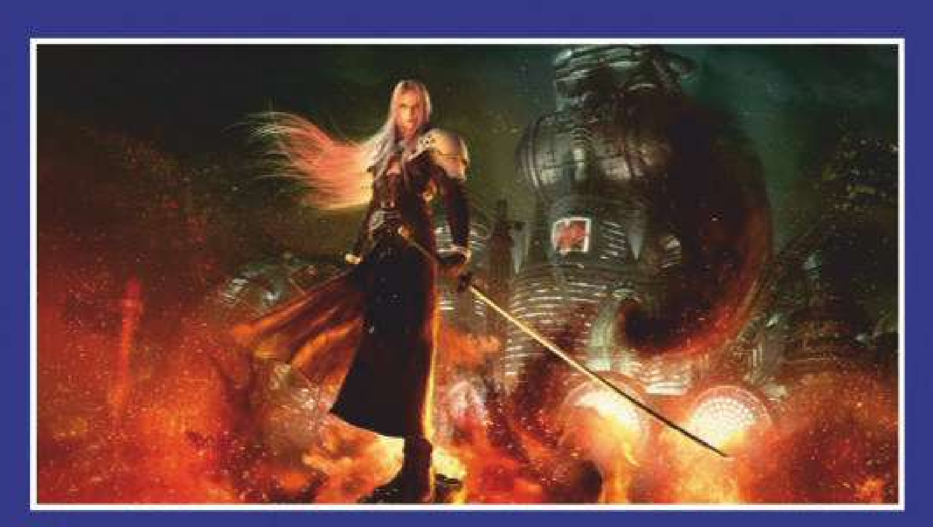
La ilusionante promesa de un año y medio sin tregua para la cartera

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Quizá no haya habido grandes sorpresas, más allá de saberse que hay una secuela de *Zelda: Breath of the Wild* en desarrollo, pero este E3, que estaba llamado a ser de transición en espera de la nueva generación, ha sido más que digno. Me habría gustado ver algún anticipo más que el de *Halo Infinite* para las futuras consolas (tengo la duda de si *GhostWire Tokyo* y *Deathloop* serán intergeneracionales), pero he quedado más que satisfecho con esta edición de la feria. Pese a la ausencia de Sony, el volumen de juegos ha sido descomunal, y nos las hemos visto y nos las hemos deseado para hacer la selección que habéis podido ver en este reportaje. Habrá quien diga que se tiró mucho de tráilers CG en las conferencias, pero, en internet y dentro de la propia feria, se pudieron ver demostraciones jugables de infinidad de títulos.

En general, me quedo con el corto plazo de Nintendo a golpe de exclusivos para Switch, con el largo plazo de Microsoft vía Scarlett y con el medio plazo de Square y Ubisoft, cuya primera mitad de 2020 será demencial. También estoy expectante por ver qué pasa con el juego en streaming, del que hablaron Microsoft, Google y hasta Bethesda, con Project xCloud, Stadia y Orion, respectivamente.

Ahora bien, temo por mi cartera y por mis horas de sueño para el próximo año y medio. Cronológicamente, la culpa la van a tener *Astral Chain*, *Gears 5*, *Borderlands 3*, *Zelda: Link's Awakening*, *Call of Duty: Modern Warfare*, *Pokémon Espada-Escudo*, *Star Wars: Jedi Fallen Order*, *Shenmue III*, *Doom Eternal*, *Luigi's Mansion 3*, *Ori and the Will of the Wisps*, *Gods & Monsters*, *Final Fantasy VII Remake*, *Watch Dogs Legion*, *Cyberpunk 2077*, *Marvel's Avengers*, *Dragon Ball Z: Kakarot*, *Dying Light 2*, *No More Heroes III*, *Tales of Arise*, *Halo Infinite*... Un E3 por el que pasan tantos juegazos no puede ser malo. ■



Final Fantasy VII Remake y *Shenmue III* volvieron a un E3 cuatro años después de su mítica puesta de gala. Para mí, el juego de Square Enix fue la estrella del show.



Una feria con más músculo (y filtraciones) de lo que se esperaba

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Llevo veintiún años cubriendo el E3, tanto presencialmente como desde la "barrera", en la redacción. Y este año, con las consolas actuales (PS4 y Xbox One) entrando en barrena en las últimas fases de su vida, esperaba un E3 tirando a "flojito". Pero, para mí, no lo ha sido. Tampoco el mejor, pero, para no esperar nada, ha salvado bien los muebles. De las compañías que han hecho conferencia, han brillado tres: Square Enix, Nintendo y Microsoft. Las tres han logrado cambiar la tendencia y han conseguido ofrecer streamings dinámicos (adiós a las largas demos o actuaciones que aburren a las ovejas), repletos de contenido y anuncios interesantes... así como situaciones de ésas que no se olvidarán fácilmente ("you're breathtaking, Keanu"). También ha habido hueco para las sorpresas DE VERDAD, ésas que nadie ve venir (*Breath of the Wild 2*, por ejemplo) y que no se filtran antes de tiempo.

Porque, amigos, que vaya o no Sony o que EA presente todo fuera del recinto no es el problema de la feria. El problema es que cada vez más, y de manera más frecuente, todo o casi todo se conoce por adelantado, por culpa de las dichosas filtraciones. El sábado, antes de comenzar, la feria se escaparon *Bleeding Edge*, *Tales of Arise*, *Ni no Kuni Remastered*... lo que mitigó el impacto que podrían haber causado en la feria, en directo, junto a otros anuncios.

Para muchos de nosotros, el E3, o al menos el E3 que recordamos, es lo más parecido a la versión adulta de la noche de Reyes: un momento de emoción en el que queremos que nos sorprendan, mitad incertidumbre, mitad expectativas. Si conocemos todo por adelantado, es cuando la feria pierde sentido, aunque sea una celebración del videojuego y una ocasión excepcional para mostrar al mundo el poderoso músculo que tiene como sector. ■



FFVII, *Cyberpunk*, *Jedi Fallen Order*... Juegazos ha habido a patadas, pero yo me quedo con el breve teaser de *Breath of the Wild 2*. Ha sido la revelación de este E3.



Por David Alonso
@Davealonsoh

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón



LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD



Cada vez cuesta más distinguir la realidad de la ficción, pero aquí lo convertimos en un juego en el que, ya de paso, te contamos las noticias más surrealistas de estas últimas semanas.



PIDEN QUE KEANU REEVES OPTE AL GOTY 2019

La reciente edición del E3 nos ha dejado momentos para el recuerdo. Uno de los más comentados y celebrados fue, sin duda, la aparición por sorpresa de Keanu Reeves en el escenario de la conferencia de Microsoft. Y es que, no nos engañemos, todo el mundo adora al bueno de Keanu. Su fama de tipo sencillo y campechano ha hecho que el actor se convierta en uno de los personajes más queridos de Hollywood, algo que también sienten con fuerza los aficionados a los videojuegos. Por eso, y tras confirmar su presencia en *Cyberpunk 2077*, el esperado nuevo juego de CD Projekt RED, una curiosa iniciativa ha surgido en una conocida web de peticiones online: ni más ni menos que la solicitud a la organización de The Game Awards, los llamados Óscar de los videojuegos, para que incluya a Keanu Reeves en la candidatura al "Game of the Year 2019". Hasta el momento, son más de 15.000 las personas que han firmado la petición, por lo que, lejos de quedarse en una divertida anécdota, parece que la propuesta va totalmente en serio y, poco a poco, está cogiendo mucha fuerza. De hacerse realidad, sería la primera vez en la historia de estos galardones que una persona consigue una nominación en la categoría "mejor juego del año". Suena descabellado, sobre todo porque *Cyberpunk 2077* no se estrenará hasta abril de 2020, pero, si alguien nos ha enseñado en sus películas que cualquier cosa es posible, ése es el amigo Keanu Reeves.

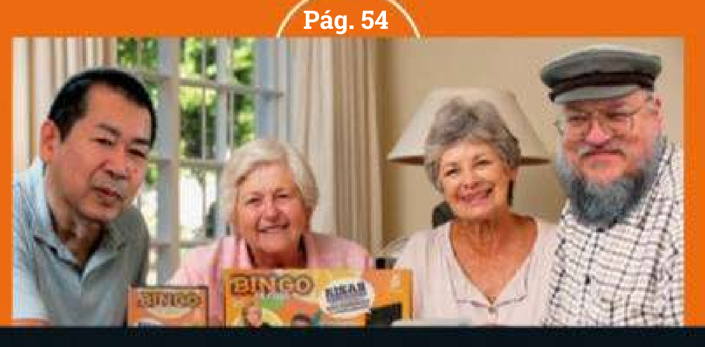
- ☐ QUE CUENTE CON MI VOTO: LO QUE SEA POR KEANU
- ☐ DEJAD LAS PASTILLAS, PERO LAS ROJAS Y LAS AZULES

Pág. 50



LA OTRA CARA
La realidad supera a la ficción... hasta a la de Kojima

Pág. 54



LA COMUNIDAD
Un espacio para que nos deis vuestra opinión

¡PARTICIPA!

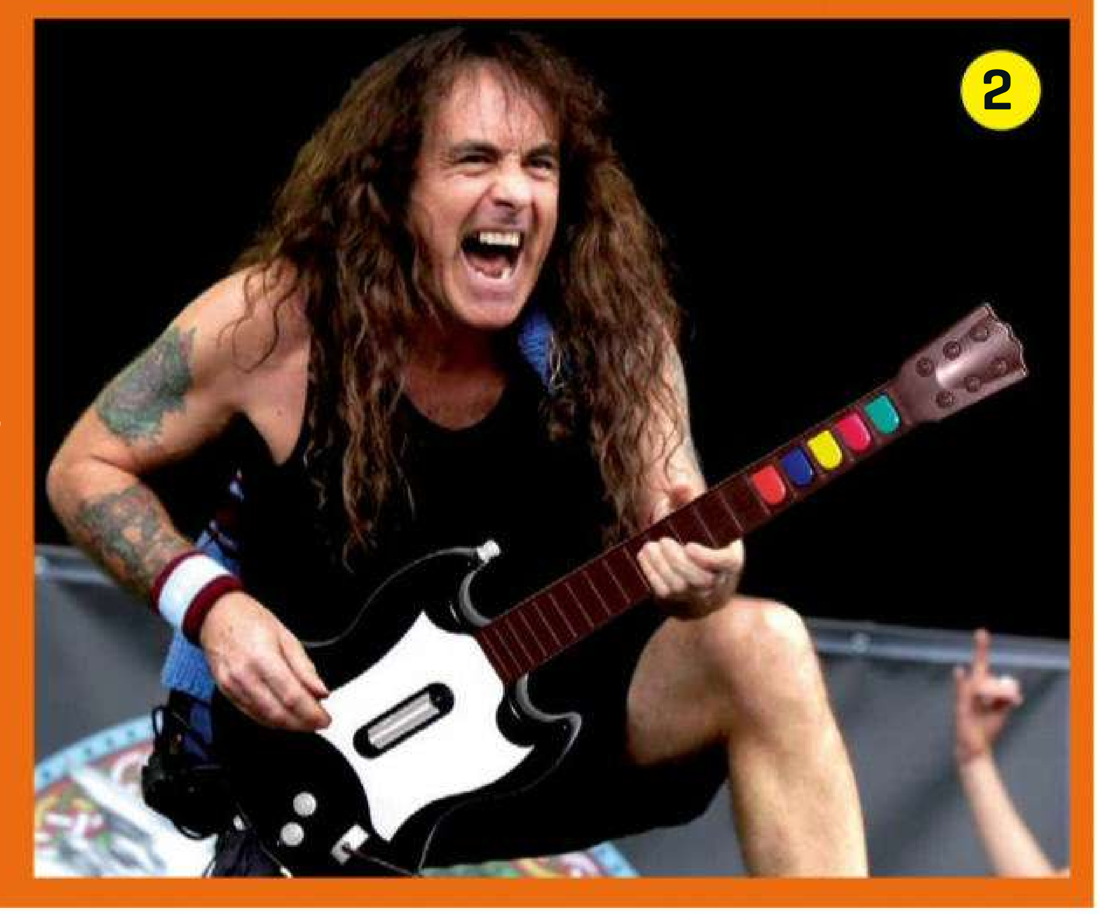
Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

EL GRUPO **IRON MAIDEN** CREARÁ UNA CANCIÓN PARA **ION MAIDEN,** EL SHOOTER DE 3D REALMS

Tras el exitoso lanzamiento de su juego para móviles, *Iron Maiden: Legacy of the Beast*, la mítica banda británica de heavy metal parece haberle cogido el gustillo a esto de los videojuegos. En un reciente comunicado de prensa, Mark Nuflo, uno de los principales representantes del grupo, ha anunciado que Bruce Dickinson y compañía están "muy implicados" en el desarrollo de *Ion Maiden*, el shooter de estilo retro que está desarrollando 3D Realms y que pretende ser el sucesor espiritual de *Duke Nukem 3D*. Según Nuflo, este título "refleja a la perfección el espíritu actual de Iron Maiden, en el que la fusión entre lo viejo y lo nuevo es la clave del éxito". Además de para estos elogios, el representante aprovechó la ocasión para anunciar que Iron Maiden creará un tema exclusivo para el título de 3D Realms, cuyo título será "Run to the Court".

- ☐ MÁS HEAVY QUE UNA LLUVIA DE HACHAS
- ☐ ESTO ES DENUNCIABLE. Y LO VUESTRO, TAMBIÉN





David Jaffe la lía con la orientación sexual de Kratos. Tras decir en Twitter que el espartano era bisexual, el creador de la saga *God of War* se retractó poco después y confirmó que "era una troleada", y que es heterosexual. La situación, lógicamente, originó muchas críticas, por lo que el creativo tuvo que pedir perdón. Vaya patinazo, David...

- ☐ ¿Y QUÉ MÁS DA SU ORIENTACIÓN? KRATOS ES LA LECHE Y YA
- ☐ NO CREO QUE JAFFE METIERA LA PATA ASÍ

EL **DREAMHACK** MÁS SOLIDARIO

Mientras algunos se empeñan en querer incluir a los videojuegos como causa de una enfermedad mental, otra parte del sector sanitario, con más dedos de frente, piensa que son una herramienta con un gran potencial. Es el caso de la organización Médicos Sin Fronteras, que ha firmado un acuerdo con Dreamhack Valencia para llevar al festival de eSports una genial iniciativa solidaria. Durante los tres días del evento, varios "speedrunners" realizarán una maratón de varios títulos con el fin de recaudar fondos para luchar contra la desnutrición infantil.

- ☐ MÁS INICIATIVAS COMO ÉSTA HACEN FALTA EN EL SECTOR
- ☐ OJALÁ FUERA CIERTO, PERO NO TERMINO DE VERLO, ¿EH?





5

SE FILTRA LA PRIMERA IMAGEN DEL MARIO REALISTA PARA SWITCH

Fue una de las grandes ausencias en el Nintendo Direct del E3 2019, pero cada día que pasa los rumores sobre la aventura de Mario de aspecto realista que, al parecer, están preparando los de Kioto ganan mucha credibilidad. La última prueba en dar alas a este asunto es la supuesta filtración en Reddit de la que, según afirman muchos, es la primera imagen oficial de este nuevo proyecto, que correría a cargo de Kenta Motokura, el director de *Super Mario Odyssey*. Por si esto fuera poco, el "insider" que ha publicado de forma anónima este arte "oficial" también ha confirmado algunos detalles realmente interesantes. Siempre según sus fuentes, el nuevo juego de Mario apostará por la acción y los saltos en 3D, pero con unas mecánicas y unas físicas que recordarán más a sagas como *Uncharted* o *Tomb Raider* que a las aventuras protagonizadas anteriormente por el fontanero. Eso sí, todo ello, sin perder el espíritu alegre y colorido habitual en sus títulos, ya que se descarta que incorpore algún tipo de violencia explícita.

- ☐ PINTAZA. ¡QUÉ GANAS DE VERLO EN MOVIMIENTO!
- ☐ LO ÚNICO REAL AQUÍ ES VUESTRA CARA DURA

3DS es la herramienta de moda entre los oftalmólogos. Y todo, gracias a PDI Check, una aplicación sanitaria que ayuda a detectar diferentes problemas en la visión de los pacientes. No sabemos si es realmente efectiva, pero lo que es seguro es que su precio, que alcanza los 99€ en la eShop, ya ha conseguido que se nos pongan los ojos como platos.

- ☐ VER PARA CREER
- ☐ NO LO VEO NI CON GAFAS DE CERCA





BODAS TEMÁTICAS DE POKÉMON CON LICENCIA OFICIAL

¿Por la Iglesia o por lo civil? ¿En un salón clásico o en una finca? Decidir todos los flecos de un enlace siempre es un marrón importante para los novios que deciden darse el "sí quiero". Consciente de ello, la empresa nipona especialista en bodas ESCRIT ha optado por simplificar las cosas y ofrecer la opción más lógica posible: una boda Pokémon. Así, tras su acuerdo con The Pokémon Company, los novios nipones ya pueden organizar su bodorrio con la licencia oficial de la popular serie de Nintendo. Este paquete ofrece una ceremonia y su posterior banquete con temática Pokémon, lo que incluye a dos pikachus gigantes que acompañan a los novios en todo momento y platos inspirados en la saga. Hala, ya sólo os queda convencer a vuestra pareja...

- ☐ ¡YO ME QUIERO CASAR DE AMARILLO!
- ☐ LUEGO QUE SI ESTÁIS SOLTEROS...



DETIENEN A **UN ASSASSIN** EN LAS CALLES DE PARÍS

El cosplay no puede ser una afición más molona. Pero, como en todo, hay veces en que lo de disfrazarse de tus héroes favoritos puede irse un poco de madre. Es el caso de un joven francés, cuya actitud e indumentaria llamaron la atención de la policía durante una manifestación acontecida a finales de mayo en la capital gala. Tras darle el alto, los agentes procedieron a quitarle la capucha para descubrir su rostro y cachearle concienzudamente. La sorpresa vino cuando descubrieron que el joven portaba bajo sus mangas unas réplicas de las hojas ocultas utilizadas por los asesinos en la saga de Ubisoft. Pese a que el joven declaró que no pensaba hacer daño a nadie y que llevaba las hojas por ser cosplayer, los gendarmes decidieron detenerle. Para la próxima "mani", seguro que elige el cosplay de Pikachu.

- ☐ **ES QUE A QUIÉN SE LE OCURRE, EN SERIO...**
- ☐ **¿CÓMO VA IR CON CAPUCHA Y MANGA LARGA EN MAYO?**

9 **El bebé de *Death Stranding* dice su primera palabra.** Y no, no fue "Kojima". Ni siquiera la decidió él, ya que estamos hablando del muñeco de goma que utiliza Norman Reedus para rodar las escenas del juego. Todo fue fruto de la broma de uno de los creativos, que escondió un pequeño altavoz en el interior del bebé que reproducía la palabra "caca" sin cesar. El asombro y las risas en el set fueron épicas.

- ☐ **¡LA CARA DE NORMAN TUVO QUE SER UN POEMA!**
- ☐ **HABLANDO DE "PLASTAS", ¡SE OS VA LA OLLA!**





SONY TAMBIÉN LANZARÁ SUS PRODUCTOS DE HIGIENE PERSONAL

Desde 2001, Microsoft y Sony mantienen una dura competencia en el terreno de los videojuegos. Pero ambas compañías han dado un paso más allá y han decidido también declararse la "guerra limpia". Y es que, tras el anuncio de la línea de desodorante, gel y champú de Xbox, PlayStation ha contraatacado anunciando su desembarco en perfumerías. Lo hará con una línea de productos entre los que, por ejemplo, encontraremos un gel "con la fuerza de un hachazo de Kratos" o un champú "con la frescura y el descaro de Aloy". Nintendo, por su parte, aún no ha movido ficha, pero se rumorea que podría lanzar una colección de productos cosméticos de viaje, ideales para facturar en los aeropuertos.

- ☐ **POR FIN DEJARÉ DE ATUFAR AL RESTO DE VIAJEROS EN EL METRO**
- ☐ **SI AQUÍ HUELE A ALGO, ES A PACHULI Y A CHAMUSQUINA**

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT** PARA PLAYSTATION 4 O XBOX ONE

PARTICIPA EN: ***www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor***

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre los que acertéis qué noticias de esta sección son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias promocionales del juego *Bloodstained: Ritual of the Night*, dos para PS4 y una para Xbox One. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 335

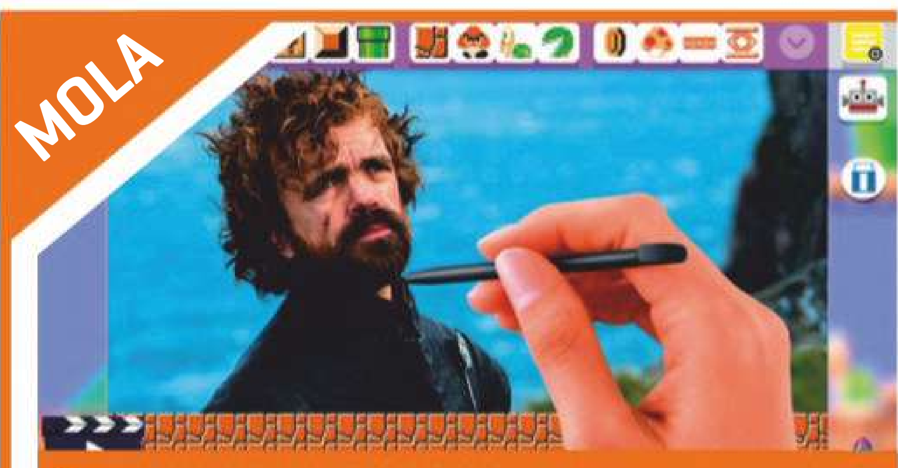
1 Falso **2** Verdadero **3** Falso **4** Falso **5** Verdadero **6** Falso **7** Verdadero **8** Falso **9** Verdadero **10** Verdadero

GANADORES de un juego **The Walking Dead: The Final Season** (HC 335)

▸ Iván Fonte (Alicante) ▸ Almudena Ruiz (Cádiz) ▸ Oto Zonzamas (Madrid)

LA COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones



Ahora que sale *Super Mario Maker 2*, podrían hacer un *Juego de Tronos Maker*, para que cada uno diseñara su propio final. Veríais qué rápido se iban a acabar las polémicas. **A. Cañas**

Pues oye, no es ninguna tontería, ¿eh? Además, ahora que George R.R. Martin se ha puesto a currar con Hidetaka Mizayaki, lo mismo le coge el gustillo a esto de los videojuegos y le atrae la idea.

Ver a Konami cumplir 50 años. Ojalá haya muchas más compañías que consigan superar esa cifra. ¡Y que sean muchos más! @Almudena_RF
Que los cumpla Konami mola. Lo malo es cuando los cumplimos nosotros. Pero sí, ¡ojalá veamos sus juegos hasta con 90 "castañas"!

La conferencia de Microsoft en el E3 2019. Fue espectacular y demuestra que Xbox viene fuerte en la nueva generación. Ryuuzaki
Viene fuerte en la nueva... Y en la actual. Una Microsoft tan en forma siempre es una noticia inmejorable.

Que *Cyberpunk 2077* vaya a estar doblado al castellano. Ahora me empieza a interesar. YNOS
Tío, ¡pero que sale Keanu Reeves! Interesaría hasta si se comunicaran utilizando señales de humo.

La buenísima pinta que tiene *Dragon Ball Z: Kakarot*. Tiene el estilo adecuado para esta saga, sin duda alguna. Rogerfcb
Qué nos vas a decir a nosotros, que de Dragon Ball pillaríamos con ganas hasta un simulador de cocinar verduras y planchar pantalones con raya...

Vaya con el E3 de este año. Eso sí, tanto juego anunciado y tan poco tiempo para jugar... Albert Blanquer
Ya ves. Y eso que decían que esta generación estaba en las últimas. ¡No nos da la vida para tanto juegazo!

El halo de misterio que rodea al nuevo juego de Hideo Kojima, *Death Stranding*. @Almudena_RF
A ver, una cosa es el misterio y otra, que llevemos tres años más perdidos que Spider-Man en un descampado. ¡Kojima, mide un poco!



La incorporación de discos SSD en las consolas de nueva generación. Eso de que desaparezcan por fin los tiempos de carga sí que es un avance de verdad. ¡Más tiempo para jugar! **Houser**

Bueno, cuando lleguen, ya echarás de menos esos preciosos segundos en los que te daba tiempo a contestar los whatsapps de tus colegas o a ir corriendo al baño. Yo que tú iría pillando un orinal.



Que Sony no haya tenido conferencia en el E3 es absurdo y una falta de respeto. Con los exclusivos que faltan por llegar, las PS VR y unas pinceladas de PS5, lo hubieran tenido hecho. **DEFCON**

Está claro que cuantas más compañías se sumen al evento, mejor. Pero bueno, tampoco exageremos. Se la ha echado de menos, pero al final hemos tenido un E3 de lo más interesante, ¿no te parece?

Que lo que he visto hasta el momento de *Final Fantasy VII Remake* me dé más miedo que ilusión. Huele a chamusquina. Sephard7
Ya. Y, encima, no sale Keanu Reeves. Que no, en serio. Tú espera a que salga, que lo mismo cambias de idea.

El enfoque de Stadia. Estoy un poco harto de que nos metan suscripciones por todos los lados sin que al final nada sea tuyo. dante25
Eso, con Hobby Consolas, no pasa. Si te suscribes, te llevas doce revistacas y unos auriculares. ¡Así, sí, eh!

Que Sony y Microsoft nos quieran vender que la nueva generación alcanzará los 8K/120 fps. ¿En serio se lo cree alguien? ZeisleR
No te adelantes, porque, como saquen un *Tetris* a 8K y 120 fps, al final vas a tener que darles la razón.

El anuncio de Project Scarlett. Xbox One apenas ha despegado y ya quieren jubilarla. Jorchking
¿Qué son siete años de nada para la vida de una consola? Si es que se "ansian". Esto, antes, no pasaba...

Que, al final, Square Enix no haya mostrado nada relacionado con *Parasite Eve* en el E3. Menuda decepción, en serio. Sacred
Y tanto. Ojalá sea verdad que no se ha olvidado de la gran Aya Brea y la volvamos a ver en el futuro.

Que el nuevo juego de Ninja Theory, autores de *Hellblade*, sea un multijugador. Qué pesadilla con los juegos online. duncan
Bueno, habrá que darle una oportunidad. Pero seguro que Ninja Theory guarda algún as más en la manga...



Que *Shenmue III* haya retrasado su lanzamiento tres meses. A este paso, Yu Suzuki se jubila antes de terminarlo y nos pega un zasca. Como George R.R. Martin con sus libros, vaya. **Luis D.**

Tú tranquilo, que lo termina seguro. Aunque, ¿te imaginas un hogar del jubilado al que fueran ambos? De estos dos sí que no nos importaría escuchar sus batallitas mientras echamos un bingo.

Por David Alonso @Davealonsoh



SUBEN



MEGA DRIVE MINI ya cuenta con catálogo confirmado. Finalmente, serán 42 los juegos que incluya en memoria, y no 40, como se dijo inicialmente. La razón es la inclusión de dos rarezas como *Tetris* y *Darius*, que nunca pudimos disfrutar en la máquina original. En general, y a pesar de algunas ausencias (como las del primer *Streets of Rage* o *The Revenge of Shinobi*), habrá un gran equilibrio entre juegos famosos y otros más olvidados hoy día: *Sonic 1* y *2*, *Streets of Rage 2*, *Street Fighter II*, *World of Illusion*, *Eternal Champions*, *Road Rash II*, *Strider*, *Light Crusader*...



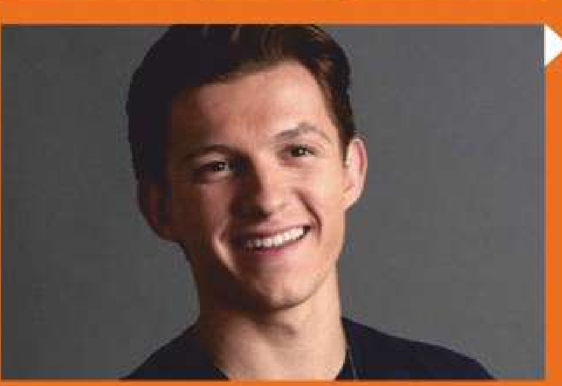
KONAMI aprovechó el E3 para anunciar PC Engine Core Grafx Mini. Por ahora, no hay fecha ni precio estimados, pero sí se saben ya sus seis primeros juegos: *R-Type*, *New Adventure Island*, *Ninja Spirit*, *Ys Book I & II*, *Dungeon Explorer* y *Alien Crush*.



MY FRIEND PEDRO, la nueva locura de Devolver Digital para Switch y PC, estará ya a la venta cuando leáis estas líneas. Se trata de un juego de acción 2D que combina piruetas, tiroteos o tiempo bala con la presencia de... un plátano parlante.



GAMELAB, que este año se celebra del 26 al 28 de junio, contará con la presencia de multitud de figuras destacadas de la industria actual, como Cory Barlog (*God of War*), Randy Pitchford (*Borderlands*), David Cage (*Detroit*) o Brendan Green (*PUBG*).



SONY ha puesto en marcha PlayStation Productions, división encargada de preparar películas y series de sus sagas. Y se ha confirmado que Tom Holland hará de Drake en el filme de *Uncharted*, previsto para el 20 de diciembre de 2020.

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

BAJAN



LAS AUSENCIAS DEL E3 fueron bastante numerosas. Ya se sabía que Sony no iba a asistir a la feria (como tampoco se esperaba a Rockstar, Valve o Blizzard), pero nos quedamos con las ganas de ver los nuevos proyectos de estudios que llevan mucho tiempo en silencio, como Rocksteady, Warner Bros Montreal, Bluepoint Games... Tampoco se supo nada de nuevos juegos de Capcom, Platinum Games no llevó ni *Bayonetta 3* ni *Babylon's Fall*, Bethesda no tenía aún nada que enseñar de *Starfield* y *The Elder Scrolls VI*, 2K no se animó a anunciar *NBA 2K20*...



LAS FILTRACIONES de los días previos al E3, ya un clásico. Antes de tiempo, se supo que veríamos juegos como *Elden Ring*, *Tales of Arise*, *Ni no Kuni Remastered*, *Watch Dogs Legion*, *Roller Champions*, *Bleeding Edge*, *GhostWire Tokyo*...



BLIZZARD habría cancelado un shooter basado en *StarCraft*, según Kotaku, medio que siempre maneja fuentes muy fiables. Lo "bueno" es que se debería al interés por centrarse al máximo en las nuevas entregas de *Diablo* y *Overwatch*.



SHENMUE III, además de retrasarse al 19 de noviembre, ha levantado una polvareda entre el público de PC. Será exclusivo temporal de Epic Games Store... lo cual ha molestado a los usuarios de Steam que apoyaron el Kickstarter allá por 2015.



ELECTRONIC ARTS sacará una versión "Legacy" de *FIFA 20* para Switch, es decir, sin apenas novedades, más allá de la actualización de plantillas de rigor. Eso implica que los usuarios de la consola híbrida no tendrán fútbol "callejero"...

BIG IN JAPAN









Fire Emblem: Three Houses

LECCIONES DEL MAESTRO DEL GÉNERO

PLATAFORMAS
Switch

GÉNERO
Rol / Estrategia

DESARROLLADOR
Intelligent Systems / Koei Tecmo

DISTRIBUIDOR
Nintendo

LANZAMIENTO
26 de julio (en todo el mundo)

Después de tres magníficas entregas para 3DS, Intelligent Systems y Nintendo volverán a redefinir la saga de rol táctico por excelencia con el que será uno de los bombazos del año para Switch.

Fire Emblem: Three Houses nos transportará a un mundo nuevo en la saga: el continente de Fódlan, dividido en tres poderosas naciones rivales que actualmente viven en paz entre ellas. El nombre por defecto del protagonista será Byleth, aunque podremos rebautizarlo a nuestro gusto al comenzar la partida, y también escoger si queremos que sea hombre o mujer. Byleth comienza la aventura siendo un mercenario, pero, tras salvar a unos jóvenes del ataque de unos bandidos, se le nombra profesor de la Academia de Oficiales, institución de élite donde se forman importantes estudiantes de los tres países de Fódlan. Dicha academia se encuentra en el Monasterio de Garreg Mach, en el centro del continente, un territorio neutral desde el cual la Iglesia de Seiros vela por la paz entre las distintas naciones.

Elige casa

Cada país cuenta con su propia casa de estudiantes en la Academia, y la gracia del asunto es que tendremos que elegir a cuál de ellas entrena como profesor Byleth, una decisión que determinará en gran medida el desarrollo de la aventura, tanto a nivel narrativo como jugable. Dependiendo de cuál de las tres escojamos, lucharemos codo con codo junto a uno de los príncipes herederos de estas naciones, y con muchos otros estudiantes que proceden de su mismo país. Las Águilas Negras, la casa del Imperio de Adrestia, estará llena de alumnos que destacan por su dominio de la magia. Por su parte, en los Leones Azules del Sacro Reino de Faerghus, abundan los caballeros con un talento especial para la lanza. Y, por último, los Ciervos Dorados de la Alianza Leicester pueden presumir de su destreza con arcos y flechas. ¿Qué casa elegiréis?

Sean quienes sean nuestros estudiantes, será muy importante entrenarlos en la Academia mediante distintas actividades, animarles a que interactúen entre ellos para que estrechen sus vínculos y superar exámenes con ellos para que puedan acceder a distintas clases y habilidades.

Y, por supuesto, también tendremos que poner en práctica lo que les hayamos enseñado cuando nos toque llevarlos al campo de batalla, en peligrosas misiones que incluirán derrotar a bandidos y sofocar rebeliones. Estos combates épicos mostrarán la mejor cara del rol táctico por turnos.





1 Edelgard es delegada de las Águilas Negras y la próxima emperatriz del Imperio de Adrestia.

2 Dimitri es delegado de los Leones Azules y heredero al trono del Sacro Reino de Faerghus.

3 Claude es delegado de los Ciervos Dorados e hijo de la familia noble que lidera la Alianza Leicester.

4 Podremos explorar libremente el Monasterio en tercera persona, e interactuar con multitud de personajes. Byleth, protagonista del juego, podrá ser mujer u hombre, según nuestra elección.

5 Los estudiantes buscarán consejos y, si logramos motivarlos, desarrollarán mejor todo su potencial.

6 Las "crestas" son poderes especiales que algunos personajes han heredado de sus antepasados y que pueden manifestarse en combate.

7 El guantelete es una nueva arma, mediante la cual podremos asestar hasta cuatro potentes golpes consecutivos con los puños.

8 Podremos contratar batallones para asignarlos a nuestros personajes, que, así, dispondrán de "gambitos", poderes especiales de ataque y de apoyo.

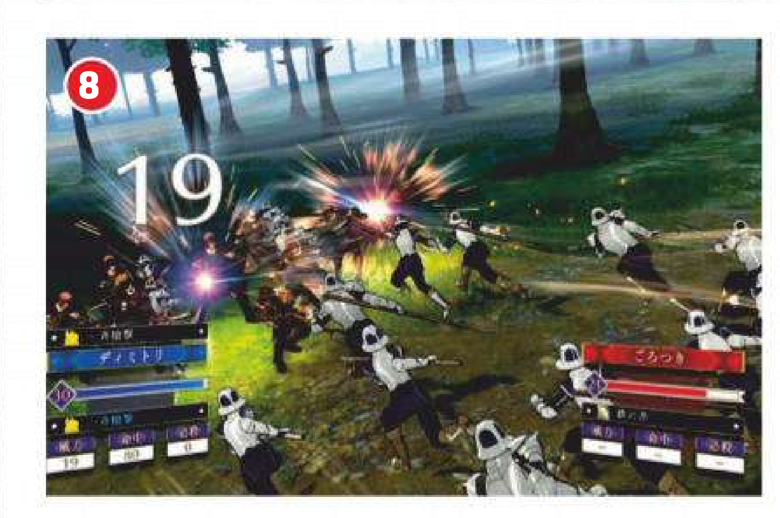
CASI TRES DÉCADAS DE FIRE EMBLEM



El pasado 20 de abril, se cumplieron veintinueve años desde el lanzamiento original del primer *Fire Emblem* para Famicom (la NES japonesa). Las primeras entregas salieron sólo en Japón, pero, desde hace años, *Fire Emblem* está plenamente consolidada en el mercado internacional. Sus creadores, Intelligent Systems, también están detrás de *Paper Mario* y *Advance Wars*.







ELEGIREMOS ENTRE UNA DE LAS TRES CASAS, CADA UNA CON SUS PERSONAJES Y TALENTOS ESPECÍFICOS







millones de juegos vendidos de la saga **Taiko no Tatsujin** en todo el mundo



Dragon Quest Walk, nuevo juego móvil al estilo Pokémon Go

Square Enix ha anunciado este juego de realidad aumentada para iOS y Android, mediante el cual nos encontraremos con los monstruos habituales de la saga *Dragon Quest* en el mundo real, de manera similar a la de *Pokémon Go*. Al localizar a estos enemigos, podremos combatir contra ellos por turnos.



Grandia HD Collection, muy pronto en Switch

Anteriormente conocido como *Grandia + Grandia II HD Remaster*, este recopilatorio finalmente llevará por nombre *Grandia HD Collection*, aunque el plan sigue siendo incluir sólo las dos primeras entregas principales, y no la tercera. Además, en PC, se actualizará la versión de *Grandia II* que salió hace unos años, y llegará también el remaster del primer juego.





Star Ocean: First Departure R, anunciado para PS4 y Switch

El primer *Star Ocean* vio la luz en 1996 para Super Famicom, y en 2007 tuvo un remake para PSP. Una remasterización de aquel remake está ahora en camino para PlayStation 4 y Switch (aún sin fecha de lanzamiento). Se trata de un juego que será ideal para descubrir los orígenes de esta longeva saga de rol y ciencia ficción.



Switch supera las ventas totales de PS4 en Japón

El éxito de Switch en Japón está siendo brutal, y ya ha adelantado en ventas totales a PS4 en este territorio, pese a haber sido lanzada tres años más tarde, con más de 8 millones acumulados. Eso sí, a nivel mundial, PS4 aún sigue muy por delante de Switch, con casi el triple de consolas vendidas.

Llaveros oficiales con espadas de Fire Emblem en Japón

A partir de julio, empezarán a venderse en Japón unos llaveros muy especiales, que recrearán algunas de las espadas más emblemáticas de la saga *Fire Emblem*. El primero de la colección es la Exalted Falchion de Marth, y costará 3.700 yenes más impuestos (en torno a 30 euros).



13.895

unidades vendidas de **Ys: Memories of Celceta - Kai** (PS4) en su primera semana en Japón



Travis Strikes Again: No More Heroes también estará en PS4 y PC

Tras su lanzamiento en Switch el pasado mes de enero, el juego de Grasshopper Manufacture dirigido por Suda51 pronto dejará de ser exclusivo de la consola de Nintendo. En una fecha aún por determinar, el título llegará también a PlayStation 4 y Steam, con su combinación de estrambóticos "subjuegos" de acción.

19 | 20 | 21 JULIO 2019

PALACIO FERIAS MÁLAGA

IN GAMING WE TRUST

GAMEPOLIS

VII FESTIVAL DE VIDEOJUEGOS

MÁLAGA

ESPORTS · EXPO · RETRO · CONFERENCIAS
COSPLAY · INDIE DEVS · CONCIERTOS · KPOP
VR · FREEPLAY · YOUTUBERS · NOVEDADES

WWW.GAMEPOLIS.ORG

















ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



JUDGMENT

Este spin-off de *Yakuza* nos pone esta vez del lado de la ley, en la piel de un detective que investiga una serie de asesinatos



BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

Por fin les hinca el diente a nuestras consolas el *Castlevania* de "marca blanca" que llevábamos cuatro años esperando



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES





Judgment

GANAR, GANAR, GANAR Y VOLVER A GANAR

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Ryu ga Gotoku Studio

DISTRIBUIDOR
Sega

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
25 de junio

CONTENIDO
18

a igual cuántas locuras haga: Ryu ga Gotoku Studio nunca pierde el juicio. Toshihiro Nagoshi tiene un don y cada proyecto que sale de su inquieto cerebro es único: ojalá el dios del videojuego se lo conserve por muchos años.

Es cierto que, en los últimos años, el último gran icono de Sega ha delimitado su genialidad casi exclusivamente a *Yakuza*, con entregas canónicas, remakes, remasterizaciones o spin-offs, pero no es de extrañar: hablamos de una de las mejores sagas de la historia... y también de una de las más infravaloradas, al menos en Occidente. Sea por la insistencia de los fans más acérrimos, por el ímpetu de Atlus, por la colaboración de Sony o por la voluntad de los propios desarrolladores, lo cierto es que ha sido encomiable la labor para intentar dar un nuevo impulso a la serie. *Judgment* es la culminación de ese proceso: llega "sólo" medio año después que a Japón (a pesar de haber tenido que modificar el juego para sustituir la cara y la voz japonesa de uno de los actores principales, detenido por consumo de drogas) y, encima, lo hace con textos en castellano y voces en inglés, algo que no sucedía desde la primera entrega de PS2, que se cayó con todo el equipo cuando se lanzó allá por 2006.

Un juicio independiente

Judgment se ambienta en el mismo universo que *Yakuza* y comparte muchas de sus características (escenario, combates a lo beat'em up, estilo cinematográfico, etc.), pero, como spin-off que es, se trata de un juego totalmente independiente, con una historia y unos personajes de nuevo cuño. Es decir, ahora que por fin volvemos a disfrutar de una traducción al español, es ideal para que cualquiera se adentre en los bajos fondos de Tokio. Hay algún que otro pequeño guiño a las aventuras de Kazuma Kiryu, pero en absoluto hace falta tener un bagaje previo. Los mafiosos siguen teniendo peso en la trama, pero, ahora, la ambientación es de detectives, abogados y pesquisas criminales, más en la línea del cine negro.

El protagonista es Takayuki Yagami, un exabogado que abandonó los tribunales después de que un caso le saliera rematadamente mal y que ahora dirige su propia agencia de detectives. Así, le llegará el encargo de investigar una serie de asesinatos que se han producido en Kamurocho, cuyo denominador común es que todas las víctimas aparecieron con los ojos arrancados. Eso es sólo el punto de partida de una historia apasionante que, a lo largo de las casi 30 horas que dura, no deja de añadir giros, con algunos de los cuales probablemente muchos se sientan bastante familiarizados. Hasta ahí podemos leer...

Gradualmente, se nos va presentando a una treintena de personajes, a cada cual más carismático: abogados, fiscales, policías, mafiosos, presuntos criminales... Como es habitual en la saga *Yakuza*, es envidiable la construcción psicológica de la que hacen gala: casi todos tienen una marcada personalidad con claroscuros y apoyada en un pasado en el que, en muchos casos, se ahonda. Ya quisieran el 99% de los estudios tener esa destreza para pre- »

YA QUISIERAN EL 99% DE LOS ESTUDIOS TENER LA DESTREZA DE RYU GA GOTOKU STUDIO PARA PRESENTAR A TANTOS PERSONAJES ATRACTIVOS

Kamurocho luce de fábula con el Dragon Engine. La mayoría de calles son las de siempre, pero hay zonas cambiadas y más locales accesibles.

LO MEJOR

La historia va in crescendo a lo largo de 30 horas. El carisma de los múltiples personajes, todos ellos nuevos. El equilibrio entre drama y desenfado. Las novedades respecto a *Yakuza*.

LO PEOR

Hay menos minijuegos que en los *Yakuza* recientes, y una única ciudad. Las partes de sigilo son muy facilonas. La toma de decisiones no tiene consecuencias reales: es ensayo y error.



Puede que Takayuki Yagami sea un hombre versado en derecho, pero, si hay que liarse a patadas, no se le caen los anillos. Ya se defenderá a sí mismo en los tribunales...



Las misiones de amistad son imperdibles. Aquí, toca resolverle a una camarera sus dudas... con el inglés. Eso se llama reírse de uno mismo.



Los casos secundarios están plagados de locuras "made in Toshihiro Nagoshi". Éste es una parodia de la película "Entrevista con el vampiro".



Kamuro of the Dead es uno de los minijuegos estrella. Es una recreativa que consta de cinco secciones plagadas de zombis y hasta jefazos.

» sentar a tantos personajes atractivos y darles un rol destacado en la función.

Crimen y castigo

En materia jugable, hay dos elementos generales que se mantienen respecto a *Yakuza*: la exploración de Kamurocho (un mundo semiabierto inspirado en el barrio tokiota de Kabukicho) y los combates a lo beat'em up. El mapa es muy similar al que ya vimos en *Yakuza 6*, aunque, esta vez, no hay ninguna otra localización urbana (aunque sí otras inéditas). No obstante, hay pequeños cambios de usabilidad, como poder correr sin cansarse o marcar puntos en el mapa y que se nos muestre la ruta más rápida hasta allí. Respecto a las trifulcas, Yagami puede cambiar entre dos estilos de lucha: grulla (pensado para grandes grupos de enemigos) y tigre (útil para enfocarse en un solo rival). Los combos son ligeramente distintos a los que usaba Kazuma Kiryu, lo que incluye la opción de "rebotar" contra paredes y nuevas ejecuciones. Esta vez, no podemos llevar armas en el inventario. Por otra parte, se han añadido dos condicionantes. El primero es que los enemigos pueden robarnos dinero y, si tardamos mucho en acabar con ellos, puede entrar en escena la policía y detenernos. El segundo es que, si sufrimos heridas graves, perderemos

IGNORAR UN YAKUZA DEBERÍA PENARSE CON CÁRCEL: ES HORA DE PONER COTO A ESE DELITO, Y MÁS ESTANDO TRADUCIDO

UN DETECTIVE NO ES UN MAFIOSO

Ryu ga Gotoku Studio no se ha limitado a hacer un simple Yakuza desde la perspectiva de "los buenos", sino que ha añadido un buen número de mecánicas específicas para que el detective Takayuki Yagami pueda sacar adelante sus investigaciones.



Recabar pruebas es esencial para poder demostrar nuestras teorías y acusaciones. Por lo general, podemos revisar las escenas del crimen con una cámara, en busca de pistas, entre las que luego hay que cribar. En el menú, hay informes detallados.



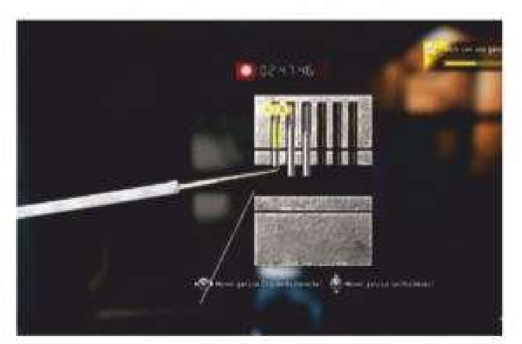
En muchos diálogos, hay varias opciones de respuesta. Si acertamos, se nos premia con puntos de experiencia adicionales, pero fallar no tiene grandes consecuencias, pues las conversaciones se acaban reconduciendo de manera semiautomática.



Hay persecuciones, tanto con sigilo como por las bravas. En las primeras, hemos de ir ocultándonos detrás de vehículos, carteles, muros... Las segundas se resuelven mediante quick time events. Son muy facilonas, aunque tienen un sentido narrativo.



Un buen disfraz puede ayudar a infiltrarse en un edificio o a pasar desapercibido para espiar una conversación. Entre las vestimentas que ha de ponerse Yagami, está este atuendo, ideal para hacer reparaciones. Eso sí, el fondo de armario es muy escaso.



Las puertas cerradas se pueden forzar. Hay dos tipos de cerraduras, que se rompen con dos minijuegos distintos: uno basado en una ganzúa y otro apoyado en un alambre. Aparte, Yagami tiene un manojo de llaves para acceder a ciertos sitios "legalmente".



Los drones permiten espiar lo que sucede dentro de un edificio. No obstante, más que en eso, se les saca partido en una liga de carreras por las calles de Kamurocho. Para ser el campeón, hay que ir obteniendo nuevas piezas y personalizándolos.

temporalmente una parte de la barra de salud, hasta que vayamos a un médico o nos curemos con un botiquín.

Ahora bien, para sus pesquisas, Yagami puede hacer uso de un buen número de trucos inéditos hasta ahora: tirar de sigilo para espiar a sospechosos, disfrazarse para colarse en sitios, descerrajar puertas, usar un dron... Pero lo más importante es el análisis de diversas escenas del crimen, así como la presencia de conversaciones con varias opciones de respuesta, que obligan a estar pendiente de la trama en todo momento. Eso sí, si fallamos, aunque el diálogo se ve alterado momentáneamente, acaba volviendo a su cauce (no hay bifurcaciones narrativas como tal).

Las misiones secundarias tienen dos formas. Por un lado, hay 50 personas cuya amistad debemos ganarnos, haciéndoles favores. Por otro lado, hay 50 casos secundarios que debemos resolver. En ninguna de las misiones falta el humor tan propio de la saga: pillar in fraganti a un marido infiel, ser cobaya de una cocinera en prácticas, impulsar un clon de Kickstarter... Además, podemos entablar relaciones sentimentales con cuatro mujeres.

La nómina de minijuegos es más contenida que de costumbre. Por ejemplo, ya no hay karaoke o evento erótico-festivo, pero, a cambio, hay varias incorporaciones, como un pinball o Kamuro of the Dead, una recreativa ficticia en forma de shooter sobre raíles que homenajea a *The House of the Dead* y *Yakuza: Dead Souls*. Además, hay nuevos clásicos arcade de Sega, como *Motor Raid* y *Fighting Vipers*, que se suman a *Virtua Fighter 5*, *Space Harrier*, *Puyo Puyo* y *Fantasy Zone*.

La injusticia debe terminar

En lo audiovisual, el Dragon Engine luce aún mejor que en *Yakuza 6* y *Yakuza Kiwami 2*. Las escenas de vídeo son brutales (de hecho, se ha contado con multitud de actores famosos), igual que la recreación del barrio rojo de Tokio, plagado de recovecos y sin apenas tiempos de carga, lo cual se observa, por ejemplo, al coger ascensores y cambiar entre interiores y exteriores.

Las voces, ya sean en inglés o en japonés, están cuidadísimas. Eso sí, advertimos que los subtítulos castellanos están adaptados al audio nipón, por lo que, si optáis por el sonido anglófono y lo entendéis, veréis que no siempre se corresponde con el texto, ya que el doblaje inglés se ha tenido que retorcer para garantizar la sincronía, al tener el japonés una gramática muy particular.

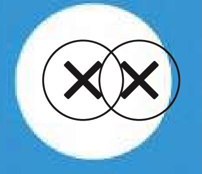
Un servidor lleva años con la matraca de que ignorar un *Yakuza* debería estar penado con cárcel. Ahora que volvemos a tener uno en castellano, es justo y necesario poner coto a ese delito. Puede que la justicia sea ciega, pero el buen gusto nunca debería serlo...

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



OPINIÓN

Adapta muchos elementos de *Yakuza* y los pone al servicio de una gran historia de crimen y abogacía. Si sois fans de Kazuma Kiryu, el detective Yagami os recibirá con los brazos abiertos; si aún no habíais ido a Kamurocho, es la ocasión ideal, con rótulos en español. *Judgment* es culpable... de ser un juegazo.





El castillo está habitado por criaturas tan delirantes como ésta. No te engañan tus ojos: es un gato satánico de talla XXXL.

Bloodstained: Ritual of the Night

IGA FIRMA EL SUCESOR ESPIRITUAL DE SUS CASTLEVANIA

VERSIÓN ANALIZADA Xbox One

GÉNERO Aventura

DESARROLLADOR ArtPlay, DICO, WayForward

DISTRIBUIDOR 505 Games

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Inglés / Japonés

FORMATO / PRECIO Físico: 39,95 € Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 12

a sido un parto largo y no exento de dificultades, pero por fin tenemos en las manos el nuevo metroidvania de Koji "Iga" Igarashi, el responsable de *Symphony of the Night* y otras joyas de la saga *Castlevania*. Y el retoño le ha salido francamente saludable.

Tras ver el dineral que había recaudado Keiji Inafune con el Kickstarter de *Mighty No. 9*, Igarashi, que abandonó Konami en 2014, decidió imitarle organizando su propio crowdfunding en mayo de 2015 para producir lo que mejor sabe hacer: un metroidvania. Mucho ha llovido desde entonces y, aunque no ha contado con los mismos medios de los que gozó durante su larga trayectoria en Konami, lo cierto es que *Bloodstained: Ritual of the Night* es muy superior a lo logrado por Inafune con el "primo" de Mega Man. Puede que no tenga las hechuras técnicas de un Triple A, pero su mecánica, tan sólida como familiar, hará soltar más de una lagrimita a los fans de la familia Belmont.

¿No nos hemos visto antes?

Al frente de su propio estudio, ArtPlay, y con la ayuda de DICO y WayForward, Igarashi ha replicado, sin ningún sonrojo, las principales señas de identidad y la mecánica de la saga que le hizo famoso. *Bloodstained: Ritual of the Night* (hasta el subtítulo recuerda a su obra maestra) es un metroidvania de libro. Están el mapa, las reliquias que nos dan nuevas habilidades, la mejora de armas y equipamiento (con el mismo sistema de parámetros), los portales que nos teletransportarán de un punto a otro del mapeado o un cochero en lugar de un barquero. Podemos invocar "familiares" que ejercerán de guardaespaldas y hasta grabar la partida de la misma forma que en *Symphony of the Night*, sólo que utilizando un sofá en lugar de un ataúd. Hasta los enemigos menores despliegan patrones de ataque que resultarán muy familiares a los fans de *Castlevania*. Eso sí, se han añadido algunos detalles de nuevo cuño realmente simpáticos. Por ejemplo, los cambios en el vestuario de Miriam,

SU FAMILIAR Y SÓLIDA MECÁNICA HARÁ SOLTAR MÁS DE UNA LAGRIMITA A LOS FANS DE LA FAMILIA BELMONT

LO MEJOR

Un metroidvania en toda regla, repleto de elementos "rescatados" de la saga de Konami. La música de Michiru Yamane. Las distintas mecánicas de combate, dependiendo del arma elegida.

LO PEOR

Algunos detalles técnicos, que esperamos se solucionen con el típico parche del Día 1. El arranque del juego resulta un poco flojo, pero se encauza, y de qué manera, nada más tocar tierra.



La magia es un arma más dentro del juego. Puede usarse tanto para invocar "familiares" como para atacar directamente a los enemigos.



No sólo podrás cambiar la ropa de Miriam, sino también su corte de pelo o el color de sus ojos... Sólo si encuentras al estilista del infierno.



El crafteo es esencial para sobrevivir en el juego, ya sea para fabricar pociones y armas, ya sea para mejorar los fragmentos que dotan a Miriam de poderes mágicos.

Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis

la protagonista, son visibles en pleno juego (no sólo en el menú), y podremos cambiar su look (corte de pelo, color de ojos y piel, tonalidades de su ropa) si localizamos a cierto estilista infernal.

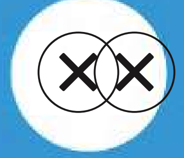
Uno de los aspectos que mayor profundidad aportan al juego es el uso de las armas. Dependiendo de la seleccionada, la mecánica de ataque de Miriam variará enormemente. Habrá jugadores que prefieran los ataques cuerpo a cuerpo, la fuerza bruta de un hacha o usar armas de fuego que permiten atacar a distancia. Y sí, también podemos usar látigos (y estoques, lanzas, katanas...). En algunas ocasiones, sobre todo a la hora de enfrentarnos a jefazos, será necesario cambiar de un arma a otra en pleno combate, para adaptarnos mejor a los patrones del enemigo.

Estas armas pueden conseguirse de cofres o liquidando a algunos enemigos, pero también pueden crearse mediante la alquimia, si tenemos los ingredientes necesarios. El crafteo es uno los pilares principales del juego, y sirve para crear pócimas, armas e incluso distintas recetas de cocina.



OPINIÓN

Tras lo que pasó con *Mighty No. 9*, tenía miedo respecto a lo que podría lograr Igarashi, pero no me ha decepcionado en absoluto. A nivel técnico, puede que no alcance la grandiosidad de la Konami de los buenos tiempos, pero la mecánica de la nueva obra de "Iga" no puede ser más divertida y apasionante.

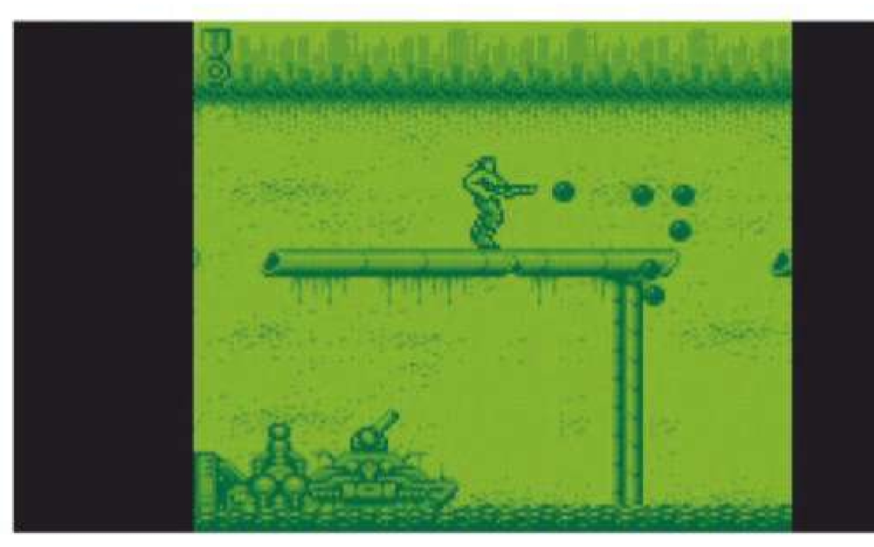


Esto sólo acaba de comenzar

Bloodstained: Ritual of the Night llegó a la redacción dos días antes del cierre de este número, cuando aún no había aparecido en tiendas. Por lo tanto, no hemos podido probar la ingente cantidad de material extra que se le añadirá, mediante un parche, el mismo día en el que saldrá a la venta. Entre los contenidos extra que ofrecerá, están un modo Speedrun, otro en el que habrá que sobrevivir a hordas de enemigos o la posibilidad de jugar con otros personajes, como Zangetsu, el protagonista de la precuela *Curse of the Moon*, que cuenta con la voz de David Hayter (sí, el mismísimo Solid Snake). Apenas nos ha dado tiempo de rascar una milésima parte de todo lo que ofrece *Bloodstained: Ritual of the Night*, pero lo que hemos visto nos ha dejado un gran sabor de boca. Y hasta nos hemos puesto tiernos al escuchar la preciosa música orquestal compuesta por Michiru Yamane, la legendaria compositora que firmó las bandas sonoras del *Castlevania* de MD, *Symphony of the Night*, *Aria of Sorrow* y otros clásicos de la saga.

Teniendo en cuenta los medios con los que contaba, Koji Igarashi ha producido un gran juego, un más que digno sucesor de los títulos que desarrolló para Konami. Si disfrutaste con ellos, *Bloodstained: Ritual of the Night* te encantará. Vale que se añora a los Belmont, y que el diseño de algunos enemigos es mejorable, pero apenas necesitarás unos minutos de partida para volver a sentirte como en casa. Ay, Konami, ¿por qué le dejaste escapar?









Contra Anniversary Collection

ALIENS, GUERRILLEROS Y DIFICULTAD DE LA VIEJA ESCUELA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4
GÉNERO
Shooter
DESARROLLADOR
M2
DISTRIBUIDOR
Konami
JUGADORES 1-2
IDIOMA TEXTOS
Inglés / Japonés
IDIOMA VOCES
Inglés
FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99 €
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
7

Tras los recopilatorios dedicados a los arcades y a la saga *Castlevania*, Konami nos ofrece su tercer *Anniversary Collection*, centrado en otra franquicia mítica de la casa como es *Contra*.

Al igual que la entrega anterior, *Contra Anniversary Collection* ha sido desarrollado por M2, lo que supone toda una garantía. Los usuarios de 3DS y Switch pueden dar fe del talento de esta veterana desarrolladora japonesa, actualmente al timón de la serie *Sega Ages* y responsable de la emulación de la futura Mega Drive Mini.

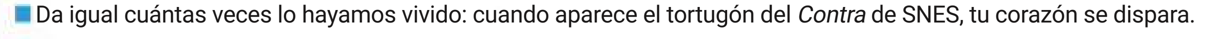
Diez clásicos de gatillo fácil

El repertorio que nos espera es de aúpa: *Contra* y *Super Contra* (las recreativas originales), el *Contra* de NES y el de Famicom, *Super C* (NES), *Operation C* (Game Boy), *Contra III: The Alien Wars* (SNES), *Contra: Hard Corps* (Mega Drive) y, de propina, las versiones europeas de estos dos últimos, *Super Probotector: Alien Rebels* y *Probotector*, en las que los protagonistas y sus enemigos humanos fueron sustituidos por robots, para sortear la censura alemana de la época. Para rematar el lote, y al igual que en los dos recopilatorios anteriores, Konami ha incluido un libro digital (en inglés) con información, curiosidades, bocetos, diseños y un par de entrevistas. En esta ocasión, los entrevistados son Nobuya Nakazato, director de los *Contra* de SNES y MD y productor de *Shattered Soldier* y *Neo Contra* para PS2, y Tom duBois, autor de las carátulas de muchos clásicos domésticos de la Konami de los 80 y los 90, incluidas las de varios *Contra*.

INCLUYE UNA OPCIÓN PARA JUGAR EN VERTICAL A LOS CONTRA RECREATIVOS: ES HORA DE VOLTEAR LA TELEVISIÓN

Una colección (casi) perfecta

Dada la trayectoria de M2, y tras lo bien que le quedó la entrega de *Castlevania*, teníamos la expectación disparada ante lo que podría depararnos este recopilatorio de *Contra*. Una vez más, podemos elegir entre seis configuraciones de pantalla (con píxel perfecto o emulando las viejas teles de tubo) o el encantador filtro Dot Matrix para el juego de Game Boy, y, como novedad, se nos ofrece la posibilidad de rotar la imagen



LO MEJOR

Puedes girar la pantalla (en el televisor o en la propia Switch) para jugar en vertical a los *Contra* de recreativa. La opción de 60 Hz para los *Probotector*. Los bocetos y entrevistas del libro digital.

LO PEOR

Las ralentizaciones del *Contra* de recreativa. La ausencia de la versión japonesa del *Contra* de MD, mucho más divertido y accesible que las occidentales (en ella, no te matan al primer toque).

Da igual cuántas veces lo hayamos vivido: cuando aparece el tortugón del *Contra* de SNES, tu corazón se dispara.





El libro digital desvela curiosidades sobre cada uno de los juegos del recopilatorio, incluso los documentos de diseño originales.



Además de la versión americana de los *Contra* de SNES y MD, se han incluido sus primos europeos, los *Probotector*, con opción de 50/60 Hz.

para jugar en vertical con los *Contra* de recreativa, sin molestos marcos. Esta opción no sólo está presente en Switch: también se incluye en PS4 y Xbox One, aunque a ver quién se anima a voltear un televisor de 40 pulgadas...

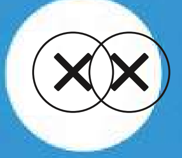
También hay que agradecer a M2 el darnos la oportunidad de elegir entre 50/60 Hz a la hora de jugar con los *Probotector* PAL. Podremos revivir ambos juegos tal y como los conocimos los europeos en los 90, o disfrutar de ellos a la velocidad de sus hermanos NTSC. Me gustaría ver la cara de los americanos cuando prueben el de Mega Drive a 50 Hz, con sus franjas PAL... El único lunar del recopilatorio, en cuanto a la calidad de la emulación, son las ralentizaciones que sufre el primer *Contra* de recreativa. Al parecer, se debe a un problema relacionado con el volcado original de las ROM, que M2 no ha logrado solucionar (de momento).



OPINIÓN

Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis

Podrían haber incluido más juegos, pero los que hay ya compensan sobradamente los 20 euros. Hablamos de *Contra*. De la mejor Konami de los 80 y 90. De tiroteos frenéticos a ritmo de rock chiptune. De jugarte la integridad de tu TV por revivir la magia de los recreativos. Que arranque el show.



Es un lujo disfrutar del *Contra* de Famicom (que tenía algunas diferencias respecto al lanzamiento occidental), pero nos da la impresión de que Konami se lo podría currado un poquito más a la hora de componer la selección de juegos. En lugar de ofrecer las versiones como títulos independientes, deberían haberlas incluido como una opción más dentro de cada juego (como hizo SNK con su recopilatorio del 40º aniversario) y haber aprovechado ese hueco para añadir un par de clásicos más, como el *Contra Force* de NES (aunque sea una castaña, es toda una curiosidad) o el estupendo *Contra ReBirth* que M2 creó en su día para Wii. Al menos, que hubieran añadido el *Contra* de la Mega Drive japonesa, que era menos implacable que los occidentales.

Pero estos detalles no deberían empañar lo importante: tenemos ante nosotros lo mejor de la saga *Contra*. Hablamos de melodías tan cañeras como inolvidables, señores colgados de misiles sin dejar de escupir plomo, un final alternativo en el que acabas casado con una mona, alienígenas emparentados con la criatura de H.R. Giger (sin pagar un duro en derechos), una dificultad implacable y dosis de acción como para infartar a un marine. Dale al Start. Te espera algo muy grande. ■

VUESTRA OPINIÓN

WEB Dominguero L tailor

"Cada vez me gustan más estos recopilatorios de buenos juegos retro. Los juegos de la actual generación, la inmensa mayoría, son mediocres y nada rejugables."

JuanKar64 (Arnold)

"Es bueno saber que, tras muchos años, uno sigue en plena forma. Genial recopilación de Contra para Nintendo Switch por parte de Konami."



La acción es trepidante y está repleta de situaciones emocionantes y sorprendentes, además de muy inmersivas.

Blood & Truth

MAFIOSOS Y TIROTEOS EN EL CORAZÓN DE LONDRES

VERSIÓN ANALIZADA PS VR
GÉNERO Acción
DESARROLLADOR London Studio
DISTRIBUIDOR Sony
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 39,95€ Digital: 39,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 16

Con más de cuatro millones de PlayStation VR en el mercado, cada vez se apuesta más por la realidad virtual, y cada vez con propuestas más cercanas al concepto "Triple A", como *Blood & Truth*, un intenso y espectacular juego de acción que es lo más parecido que hay a jugar una gran película de acción "palomitera" en realidad virtual.

Blood & Truth sigue la estela de otros juegos de London Studio, como *London Heist* o *The Getaway*, para contarnos una historia de mafiosos en el corazón de Londres. El protagonista es Ryan Marks, un soldado de élite arrastrado a una guerra de bandas. La trama no sigue una estructura cronológica lineal y buena parte se desgrana a partir de un interrogatorio en el que Ryan Marks rememora algunos pasajes clave, que son los fragmentos jugables. Desde el principio, es posible comprobar el nivel técnico del juego: modelos superdetallados y expresivos, y entornos plagados de detalles y con una conseguida atmósfera, que transmite una lograda sensación de estar "dentro del juego". De los mejores gráficos que hemos visto en PS VR.

Entre tiros anda el juego

Entrando ya en lo que importa, la acción, podemos optar por jugar con el DualShock 4 o con dos mandos Move. Ambos responden bien, aunque todo resulta más realista con los Move. Siempre podemos llevar un arma en cada mano y tener otras dos en su funda, lo que nos permite desenfundarlas o cambiarlas rápidamente para combinarlas: una pistola y una escopeta, dos subfusiles... o usar armas pesadas de dos manos, como rifles de asalto, de precisión (al acercarnos el rifle a la cara, podremos apuntar con la mira) o, incluso, escopetas de combate. No controlamos al personaje directamente, sino que sólo podemos movernos entre los puntos que aparecen marcados. Es como una evolución del sistema de desplazamiento automático de los *Time Crisis*, que funciona bien y logra que la acción no tenga parones innecesarios. Además de disparar, también

CONSIGUE QUE NOS SINTAMOS HÉROES DE UNA PELI, PROTAGONIZANDO ESCENAS TAN INTENSAS COMO IMPACTANTES

LO MEJOR

Los momentos de acción al más puro estilo hollywoodiense. El control con dos mandos Move. Buenos modelos, inmersión y gráficos en general. El gunplay. El doblaje. Es como una película.

LO PEOR

Es corto: dura unas seis horas (aunque es rejugable). La historia queda demasiado abierta. Fallos puntuales en la detección. Algunas mecánicas, como escalar, no están del todo pulidas.

El sistema de juego es una evolución de los arcades de pistola sobre raíles: aquí, elegimos hacia qué cobertura avanzar.





Debemos resolver pequeños juegos de habilidad, como forzar cerraduras con ganzúas, sabotear paneles con destornilladores y tenazas...



En muchas de las diecinueve misiones, se cuelan escenas en las que no hay "acción" de la de pegar tiros, pero son necesarias para que la trama avance.

disfrutaremos de algunos momentos de sigilo, pequeñas zonas de escalada y algunos puzles que son minijuegos de habilidad. Representan pequeñas pausas antes de que vuelva a ponerse en marcha la tormenta de balas.

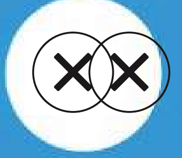
Acción de cine

El juego nos enfrentará a situaciones propias de las mejores películas de acción. Tan pronto estaremos inmersos en un tiroteo en una discoteca, desde el puesto de DJ (donde, entre tiro y tiro, podemos cambiar la música, hacer scratch, cambiar la iluminación...) como dinamitando con C4 un casino, lanzándonos en tirolina mientras abatimos enemigos, huyendo de un helicóptero... El flipe se potencia con momentos a cámara lenta, efectos como trozos de cristal que saltan a nuestra cara, poder hacer que las pistolas "bailen" o, incluso, sacar el dedo corazón a



OPINIÓN

Es una de las experiencias de acción más intensas que puedes disfrutar en realidad virtual. Aun con sus limitaciones y oportunidades no aprovechadas, es todo un "blockbuster" en el que tú eres el protagonista. Lástima que se haga corto, porque te quedarás con ganas de disfrutar más.



Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

"pasear". Todos estos elementos, combinados, consiguen que el juego sea un torrente de emoción. Además, aunque la aventura puede completarse en seis horas, es muy, muy rejugable, gracias a los coleccionables y secretos y a un sistema de estrellas para completar los niveles al 100%, lo que, a su vez, desbloquea mejoras para las armas en el piso franco, donde nos esperan algunos minijuegos. Hay hasta una opción de repetir las misiones con armamento distinto, un modo contrarreloj, un modo de dificultad mayor... Todo, para que la experiencia no se nos haga corta.

Tiene algunos lunares, como un final abrupto o que algunas mecánicas no estén tan pulidas como la de empuñar las armas, pero su punto más criticable es que no aprovecha al 100% su potencial. Por ejemplo, nunca pilotamos: sólo disparamos de copilotos... En cualquier caso, *Blood & Truth* tiene más virtudes que defectos, y es de esos juegos que te dejan rememorando algunas de sus mejores escenas, que acabas repitiendo más de una vez. Os lo dice alguien que ha probado bastantes juegos de RV. Para mí, éste es uno de los mejores juegos de acción y disparos disponibles en realidad virtual, en general, y una de las mejores experiencias que se pueden vivir con PlayStation VR.

VUESTRA OPINIÓN

WEB soul4game

"Desde luego, hay que felicitar a Sony por el esfuerzo que está poniendo a la hora de añadir títulos de calidad a su catalogo para PlayStation VR. Esto fuerza a HTC Vive y Oculus Rift a mover ficha, con lo que todos los usuarios de RV salimos ganando. Chapó."

WEB beffheart

"Tiene una pinta alucinante, como estar dentro de una peli de 007. ¡Me lo pido!"

Ésta es la segunda entrega de *MotoGP* en la que se usa el Unreal Engine 4, aunque todavía existe mucho margen de mejora.









Hay doce pilotos de 500cc y 38 de MotoGP. Se desbloquean superando una serie de retos inspirados en grandes premios celebrados entre 1993 y 2013.

MotoGP 19

A CABALLO ENTRE UNA MOTO OFICIAL Y UNA MOTO SATÉLITE

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Velocidad

DESARROLLADOR
Milestone

DISTRIBUIDOR
Milestone

JUGADORES
1-12

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible (27 de junio en Switch)

CONTENIDO
3

En las sagas anuales, es habitual que las novedades haya que buscarlas con lupa. Con *MotoGP*, la tarea es más ardua que con otras, pues Milestone saca tantos juegos al cabo del año que suelen escasear. La nueva entrega no es una excepción, aunque sí hay cambios que ayudan a que raye a un nivel muy aceptable.

MotoGP 19 cuenta con la licencia de la presente temporada del Mundial de Motociclismo, es decir, con los diecinueve circuitos y todos los pilotos de MotoGP, Moto2, Moto3 y la Red Bull Rookies Cup. Como novedad, se ha incorporado la categoría eléctrica de MotoE, que debuta este año, y se ha añadido un editor para diseñar cascos. Además, se ha recuperado el contenido clásico... que se suprimió el año pasado, al cambiarse el motor gráfico. Así, hay 50 pilotos y tres circuitos extra: Donington Park, Laguna Seca y la versión de Montmeló previa a los cambios en la zona del estadio. Otras novedades son más "invisibles", como una mejor IA (basada, supuestamente, en redes neuronales), un comportamiento más realista de los neumáticos (por fin se nota el desgaste en las carreras largas) o el uso de servidores dedicados para que las partidas multijugador no den los problemas de antaño.

Gran control y parcas opciones

Las sensaciones del control son excelentes, con un manejo diferenciado para cada categoría y apoyado en una curva de aprendizaje muy bien medida. La lástima es que la oferta de modos de juego deja muchísimo que desear. Trayectoria, que ya era soso de por sí, se ha simplificado aún más, eliminando la mejora de parámetros de nuestro álter ego o reduciendo la "ambientación" fuera de pista a la mínima expresión. El modo Desafíos históricos tampoco es la panacea, pues muchas de sus 60 pruebas son contrarrelojes sin interés. Aun así, es un juego muy disfrutable.



OPINIÓN

Milestone ha firmado un juego de motos muy competente en lo jugable, en lo visual y en lo que a fidelidad a la licencia se refiere, si bien se echan en falta modos más profundos y más novedades, lo cual no es novedad en el aje treado estudio...

75

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

PLATAFORMAS Switch



Resident Evil 4

REGRESO AL HOGAR NINTENDERO

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Capcom

DISTRIBUIDOR
Capcom

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18



OPINIÓN

Si tuviese control por movimiento, estaríamos hablando de una de las mejores versiones de uno de los mejores juegos de la historia. En su lugar, estamos, simplemente, ante un *Resident Evil 4* portátil, lo que, siendo justos, no está nada mal.

75

esident Evil 4*, lanzado originalmente para GameCube, va camino de arrebatarle a *Street Fighter II* el título de "videojuego más porteado", pero, teniendo en cuenta que estamos hablando de uno de los mejores juegos de acción y terror de la historia, no nos vamos a quejar. La aventura de Leon S. Kennedy en la España profunda está disponible para Switch, junto a las remasterizaciones del remake del primer *Resident Evil* y *Resident Evil Zero* (sólo en digital), otros dos ports que, si sois fans de la saga, os gustará disfrutar en cualquier parte.

Juégalo donde quieras

La cámara en tercera persona sobre el hombro es el mayor legado de este juegazo de Capcom, pero su calidad gráfica, su jugabilidad, su variedad, su historia o su duración siguen siendo envidiables, lo que lo convierte en un título al que debería jugar todo el mundo, en la plataforma que sea. De hecho, aunque el control se siente algo tosco, se sigue disfrutando una barbaridad.

Esta versión para Switch es la misma que se lanzó en 2016 para PS4 y Xbox One, es decir, es un *RE4* en HD que se mueve a 60 fps. Eso sí, también arrastra algunos bugs, como la dificultad de apuntado debido a la velocidad a la que se mueve la mira. Lo más sangrante, sin embargo, es que no se haya implementado control por movimiento, uno de los puntos fuertes de la versión de Wii y que en Switch otros juegos han usado con eficacia. Así, en lugar de una nueva y muy recomendable forma de jugar a *Resident Evil 4*, esta versión se queda, simplemente, en una buena forma de recordar el clásico, con el aliciente de hacerlo en cualquier parte. ■

Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so

PLATAFORMAS Switch



Guilty Gear XX Accent Core Plus R

20 AÑOS DE UN MITO DE LA LUCHA

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
Arc System Works

DISTRIBUIDOR
Pqube

JUGADORES 1-6

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95€ (pack)
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12



OPINIÓN

El epítome de la rama tradicional de esta saga de lucha llega a Switch con algunos añadidos. Es verdad que en modo televisor no luce igual, pero, por lo demás, es una oferta de lo más contundente. Y en físico incluye el primer juego de la saga.

84

a saga *Guilty Gear,* para muchos el máximo exponente de los juegos de lucha 2D, llega a Switch con un pack que contiene *XX Accent Core Plus R* y el *Guilty Gear* original de 1998. Es decir, son el primer y el último juego de la saga en una edición en formato físico, con un libro de arte.

Centrándonos en *XX Accent Core Plus R* (que puede comprarse por separado en la eShop), os diremos que reúne a los veinticinco luchadores que se fueron añadiendo al plantel a lo largo de los doce juegos previos. Tampoco anda escaso de modos: Arcade, Historia, Versus, Versus por equipos, Entrenamiento, Online, Supervivencia, Misión (vencer de formas muy concretas en cada combate) o el icónico M.O.M, en el que obtenemos medallas por enlazar combos.

La magia del sistema de combate

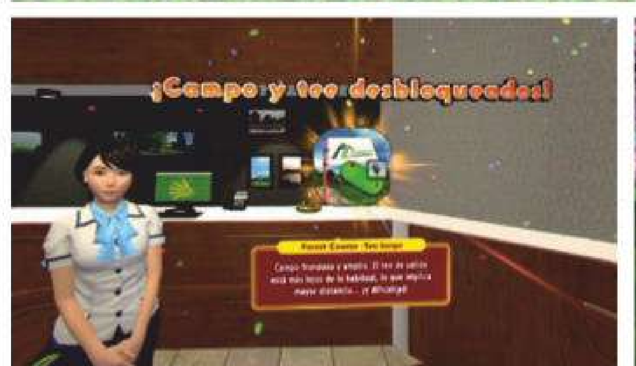
Aunque hay mucho por explorar, lo que más tiempo os llevará será dominar su profundo sistema de combate, basado en el uso de combos complejos, que esta versión refina hasta el extremo. En manos expertas, los personajes ejecutan unas coreografías casi hipnóticas. Pero, si sois novatos, no os asustéis, porque también permite disfrutar usando ataques más simples y directos.

En cuanto al apartado técnico, todos los personajes tienen un diseño y unas animaciones suaves y atractivos. Como tiene más de diez años, los píxeles cantan en las teles modernas, pero en la pantalla de Switch se ven de lujo. Los juegos aguantan sin problemas el paso del tiempo y presentan una experiencia de lucha que resulta deliciosa. ■

Por Daniel Quesada @Tycho_fan

Esta entrega de *Everybody's Golf* mantiene los puntos clave de la serie, desde su sencillo pero competente control a su cuidado apartado gráfico, sólo que en realidad virtual.









Everybody's Golf VR

EL GOLF, COMO NUNCA ANTES LOS HABÍAS VIVIDO

VERSIÓN ANALIZADA
PS VR

GÉNERO
Deportivo

DESARROLLADOR
Clap Handz

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 29,95€
Digital: 29,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Todas las consolas PlayStation han tenido su correspondiente *Everybody's Golf*, y todos han sido juegos divertidos y sencillos, pensados para que cualquiera pueda disfrutar desde el minuto uno. Esas virtudes se mantienen en la primera incursión de la saga en la realidad virtual. Eso sí, todo lo vivimos en primera persona y controlamos casi todo, desde los menús al golpeo con el palo, con el movimiento del mando (DualShock 4 o PS Move). Al principio, descoloca un poco, pero, utilizando las opciones de práctica, poco a poco vamos cogiéndole el punto al control... y lo cierto es que funciona bastante bien, pese a algunos fallitos, perfectamente perdonables.

"Patear", en primera persona

Como en otros juegos de la saga, mientras preparamos el golpe, vemos la interfaz (el palo, la barra de fuerza...) y podemos ajustar el ángulo de tiro, cambiar el metal y otras muchas cosas. ¡Hasta podemos lanzar briznas de hierba para ver por dónde sopla el viento! Vamos, que la sensación de "presencia" es bastante buena, tanto por la solidez y la belleza de los entornos como por nuestro caddy, con el que podemos "coleguear".

Aunque convence en lo técnico y en lo jugable, no podemos decir lo mismo de su irregular oferta de modos. Al llegar al club, tenemos acceso a uno de los tres campos disponibles y podemos jugar tres hoyos. Al subir de nivel, vamos desbloqueando opciones: jugar los nueve primeros hoyos, los nueve últimos, el campo en modo espejo... El problema es que no hay campeonatos, ni multijugador, ni temporadas... Sólo hay eventos sueltos y un ranking.

Pese a todo, lo cierto es que, con su sencillez y sus efectivas mecánicas, *Everybody's Golf VR* entretiene y te dejará con ganas de más, te guste o no el golf, y eso es ya un verdadero triunfo.



OPINIÓN

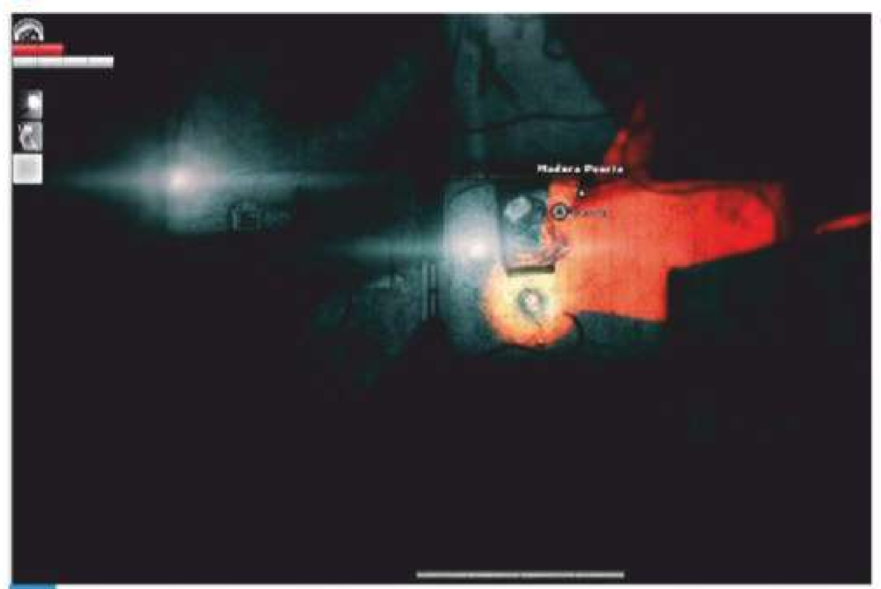
Un asequible juego de golf, muy bien adaptado a la realidad virtual y al control por movimiento. Aunque la oferta de modos es limitada (no hay multijugador, ni carrera...), si buscas diversión inmediata en VR, eso es justo lo que encontrarás.

79

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Switch | PC



Darkwood

EL AUTÉNTICO MIEDO

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Survival horror

DESARROLLADOR
Acid Wizard Studio

DISTRIBUIDOR
Crunching Koalas

JUGADORES 1

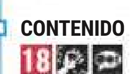
IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 14,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



sta aventura de terror y supervivencia se ha ganado una legión de seguidores desde que se publicara en Early Access en Steam, allá por 2014. Ahora, se lanza definitivamente, dispuesta a revolucionar el género. A primera vista, no es llamativa: es oscura y la perspectiva aérea no parece la más adecuada en un juego de miedo... Sin embargo, es uno de los juegos más terroríficos que hemos jugado en mucho tiempo.

Auténtico survival horror

Estamos abandonados en un oscuro bosque y, para escapar, debemos explorar el mapa (que se va abriendo a medida que avanzamos) en busca de recursos, como madera, comida, clavos... Por supuesto, con un inventario limitado. Por el día, la cosa es peligrosa, pero, por la noche, no nos queda otra que refugiarnos en nuestra cabaña y esperar a que amanezca mientras nos defendemos, con barricadas y trampas, del ataque de las criaturas. Hay personajes secundarios, varios finales, la opción de crear unos cócteles que pueden aportarnos ventajas... o no. Parece sencillo, pero es un juego complejo que se hace duro las primeras horas, lo que ayuda a generar una constante sensación de indefensión, a la que también contribuye que sólo podemos ver lo que está dentro del cono de visión del personaje. Vamos, que agobia, algo en lo que influye su sencillo apartado gráfico. Destacan los efectos de iluminación, pero los escenarios y los enemigos no están demasiado definidos. Nunca tenemos del todo claro a qué nos enfrentamos. El miedo no proviene de un susto o un monstruo, sino de no saber qué hay más adelante. Es, literalmente, miedo a lo desconocido.



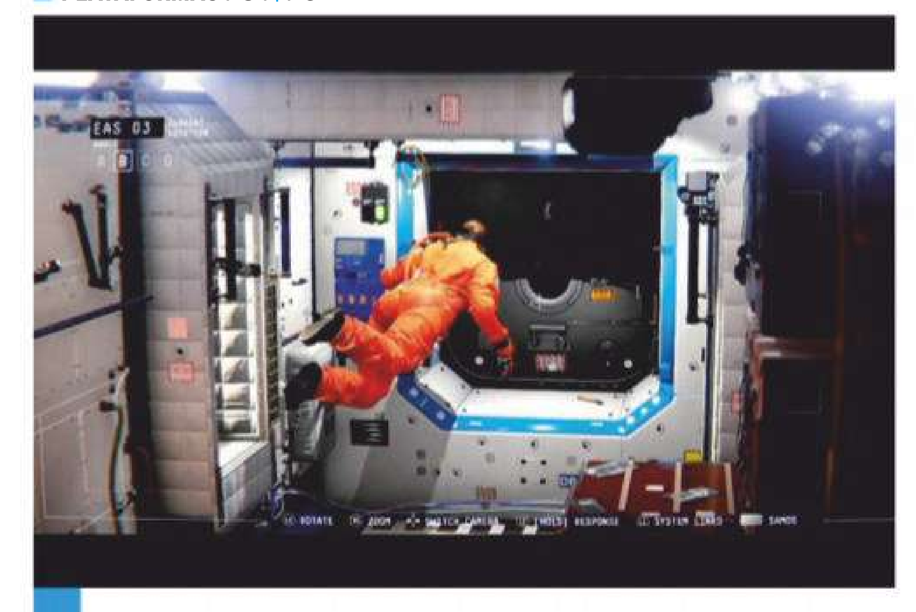
OPINIÓN

Juega con el miedo a lo desconocido para generar una atmósfera y unas situaciones de auténtico pavor. Si lleváis años buscando un auténtico survival horror, uno que os haga encender la luz del pasillo por las noches, aquí está.

80

Por **Álvaro Alonso** @alvaroalone_so

PLATAFORMAS PS4 | PC



Observation

UNA PELÍCULA DE CIENCIA FICCIÓN

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
NoCode

DISTRIBUIDOR
Devolver Digital

JUGADORES 1

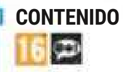
IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 24,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



hrillers de ciencia ficción con una IA más o menos malvada (ahí están HAL, de "2001", o MADRE, de "Alien") ha habido muchos. Lo original de *Observation* es que nosotros somos esa computadora omnipresente, que trata de ayudar a la única superviviente de una estación espacial. El recurso es de lo más ingenioso, ya que, pese a no tener cuerpo, podemos ver todo lo que ocurre interviniendo las cámaras, controlando escotillas o cuadros de mando y hasta dando paseos espaciales con drones. Todo, para ayudar a la doctora Emma Fisher.

"Buenos días, Dave"

Al principio, nos limitamos a seguir las órdenes de Fisher y a realizar tareas sencillas: abrir puertas, reparar sistemas... Para manipular cada dispositivo, debemos encontrar el panel de mandos a través de una cámara y sincronizarnos con una combinación de botones. Luego, podemos controlarlo mediante puzles, que se van complicando. Así, iremos ganando acceso a nuevas zonas de la estación y a sistemas más complicados. Mientras, la tensión va creciendo a medida que avanzamos y se suceden incidentes extraños, que abren interrogantes.

El ritmo de juego es lento y, a veces, desconcertante. Podemos llegar a sentirnos perdidos, pero eso ayuda a que nos sumerjamos en la ambientación, que es una maravilla. Lástima que esté en inglés, ya que entender a la doctora Fisher es fundamental. Estamos ante una experiencia innovadora, que consigue crear tensión y engancharnos con su argumento. Nunca habíamos jugado nada parecido a *Observation*. Merece la pena probar la experiencia.

OPINIÓN

Es un juego atípico. Tiene un desarrollo lento y desconcertante, que aumenta poco a poco la tensión, hasta flirtear con el terror. Un homenaje a los grandes clásicos de la ciencia ficción, realizado con detalle y con puzles desafiantes.

80

Por **David Martínez** @DMHobby





Los dos nuevos mapas ofrecen propuestas de juego bien diferentes. Y hay dos más en camino.

BATTLEFIELD V

PS4 | Xbox One | PC   Gratis

Contra todo pronóstico

Tras todo el contenido lanzando en el Capítulo 3 (incluido Firestorm, el modo battle royale de *Battlefield V*), el 27 de junio se lanza el Capítulo 4 de Vientos Guerra, que irá añadiendo nuevos contenidos gratuitos al juego, incluidos nuevos mapas que, además de nuevas localizaciones, ofrecerán nuevas maneras de jugar, desde combates de carros blindados en enormes mapas hasta ataques aéreos y zonas más pequeñas, ideales para protagonizar intensas escaramuzas de infantería.

Los primeros contenidos en llegar serán dos nuevos mapas para hasta 64 jugadores. El primero será Al Sundan, que está inspirado en "Sin Bandera", una de las Historias de Guerra de la campaña. Ubicado en el norte de África, estará centrado en combates a largas distancias y dará especial protagonismo a las batallas de carros blindados y al juego en equipo.

Un poco más tarde, en julio, podremos disfrutar de Marita, un mapa que volverá a llevarnos a la Batalla de Grecia, como ya hizo Mercurio (el mapa incluido en el Capítulo 3). Marita será un idílico paisaje de montañas surcadas por carreteras adoquinadas, en el que los protagonistas serán los combates de infantería a cara de perro. Además, *Firestorm* se actualizará con otro mapa y con un nuevo vehículo. Aparte, durante el mes de junio, podremos disfrutar de nuevos gadgets, vehículos y armas para las batallas del multijugador.

Más adelante, llegarán dos mapas adicionales, creados para la lucha de infantería a quemarropa. Y, en octubre, entre los capítulos 4 y 5, llegará Operación bajo tierra, inspirado en Operación Metro, el famoso mapa de *Battlefield 3*. Parece que DICE y Electronic Arts están cumpliendo su promesa, haciendo que *Battlefield V* no deje de crecer.

VALORACIÓN: Una actualización gratuita cargada de contenido que no os defraudará.

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

El tormento de Hades

PS4 | Xbox One | PC   24,99 € (Pase de temporada: 39,99 €)

El segundo episodio de "El destino de la Atlántida" nos lleva al oscuro inframundo, donde nos enfrentaremos a nuestros fantasmas del pasado y tendremos que ayudar a los muertos a encontrar la paz. También contaremos con tres nuevas mejoras de habilidad: Salto temporal de Chronos (Guerrero) , Último aliento de Ares (Guerrero) y Engaño de Artemisa (Cazador). Para jugar, debemos completar varios hilos argumentales de la historia y llegar al nivel 28. Hay un atajo para comenzar en Grecia con nivel 52, pero la progresión no se guardará ni estará disponible en el juego principal... Vamos, que mejor currárselo un poco. Como siempre, si tienes el pase de temporada, el contenido es gratuito. Si no, el capítulo completo "El destino de la Atlántida" debe comprarse aparte.

VALORACIÓN: Nuevas aventuras que harán las delicias de los fans del juego griego de Ubisoft.









SPACELORDS

Team-Up or Die

PS4 | Xbox One | PC Gratis

Añade la figura del Líder, que puede enviar órdenes al resto de jugadores y ellos deciden si aceptarlas o proponer alternativas. Además, ahora podemos probar a los personajes que aún no hemos reclutado antes de invertir Oro en ellos, y también reclutar a cuatro personajes al alcanzar un nivel determinado.

VALORACIÓN: Mejora la comunicación y responde a demandas de la comunidad.



APEX LEGENDS

Temporada 2

PS4 | Xbox One | PC 9,99 €

La Temporada 2 del battle royale de Respawn se estrenará el 2 de julio con una nueva leyenda (Natalie "Wattson" Paquette), un modo de rankings y un nuevo pase de batalla con desafíos diarios y semanales y un montón de novedades: aspectos legendarios, la habilidad para conseguir metales de fabricación...

VALORACIÓN: Si te has enganchado a su mecánica battle royale, le sacarás partido.



JURASSIC WORLD EVOLUTION

El Santuario de Claire

PS4 | Xbox One | PC 14,99 €

En la piel de Claire Dearing, la antigua directora del parque, debemos viajar a Isla Nublar para rescatar a los dinosaurios de la erupción de un volcán y construirles un nuevo hogar en la Isla Santuario. El DLC añade nuevas construcciones y características, como la paleobotánica, además de tres nuevos dinosaurios.

VALORACIÓN: Junto a este DLC de pago, se lanza también una actualización gratuita.



THE ELDER SCROLLS ONLINE

Elsweyr

PS4 | Xbox One | PC 39,99 €

Ya está disponible el último capítulo del MMO de Bethesda, que nos ofrece el poder de una nueva clase, el nigromante, capaz de controlar a los muertos para enfrentarnos a los dragones y los ejércitos imperiales que han invadido Elsweyr, una nueva región con horas de nuevas misiones y desafíos.

VALORACIÓN: Este capítulo aumenta la duración de un juego que atrapa durante meses.



RED DEAD ONLINE

Deporte de Reyes

PS4 | Xbox one | PC Gratis

Desde que abandonó la fase de beta, *RDO* no ha dejado de ampliar su oferta jugable con nuevas armas, ropas y modos, como Deporte de Reyes, que ofrece combates entre equipos de 4-8 jugadores que pelean por una antorcha para iluminar sus hogueras, armados únicamente con escopetas recortadas.

VALORACIÓN: La experiencia de juego no para de crecer y de ofrecer nuevos retos.



WORLD WAR Z

The Undead Sea

PS4 | Xbox one | PC Gratis

Una gran actualización gratuita que añade una nueva misión para Tokio (a bordo de un barco) y un nuevo tipo de zombi (suelta toxinas letales), además de diversas correcciones y ajustes, lobbies privados, la posibilidad de cambiar clases durante las partidas PvPvZ, campo de visión (FOV), cambios cosméticos...

VALORACIÓN: Saber cumple lo prometido, añadiendo el contenido que le faltó en su día.

LA INEXISTENTE CORRELACIÓN ENTRE CRÍTICAS Y VENTAS EN LOS VIDEOJUEGOS

Por **Sergio Martín** @replicante64

Profundizamos en la cada vez más distante relación establecida entre las valoraciones que reciben los juegos por parte de la prensa y sus cifras comerciales.

Hubo un tiempo en el que, en muchas ocasiones, el futuro comercial de un título estaba ligado a lo que la prensa especializada dictaminaba sobre él. Para las compañías y usuarios, la nota otorgada a los juegos de turno venía a ser la parte más importante de los análisis correspondientes (algo que a muchos de nosotros nos parecía bastante triste, dicho sea de paso). Pero eso ha cambiado mucho.

Disparidad total

Son casi innumerables los ejemplos que, ahora mismo, es posible poner en liza y que dejan claro un hecho perfectamente contrastable: no existe correlación alguna entre el éxito (o fracaso) comercial que alcanza un título y su valoración por parte de la crítica. Seguro que muchos pensáis que estamos tirando piedras contra nuestro tejado (que también puede ser...), pero la realidad es la que es. Así, a bote pronto, se nos vienen a la cabeza sagas de plena actualidad tan poco exitosas en las tiendas como aclamadas por la prensa: *Yakuza*, *Persona*, *Deus Ex*, *Hitman*, *Titanfall*... o incluso —y aunque a algunos de vosotros os sorprenda— la mismísima serie *Metroid*. ¿Sabéis cuánto vendió el último y excelente (85 en Metacritic) episodio de esta franquicia que fue lanzado para Nintendo 3DS, *Metroid: Samus Returns*? Medio millón, es decir, una miseria, teniendo en cuenta el parque de »

LOS **TOP DE METACRITIC** DE TODOS LOS TIEMPOS



99

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME NINTENDO 64

Para muchos usuarios, se trata del mejor juego de la historia. Una aventura épica que supuso una revolución ya no sólo dentro de su género, sino en el mundo de los videojuegos. El juego fue muy bien recibido y cosechó unas notables cifras de ventas... pero el limitado parque de máquinas de N64 le pasó factura.

• VENTAS MUNDIALES [illegible]I[illegible]NES



98

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 PSONE

¡Cuánto echamos de menos esta franquicia de skating! Después de revolucionar el mercado con la primera parte, su continuación terminó de pulir una de las mejores experiencias deportivas de la historia.

• VENTAS MUNDIALES [illegible] (Todas las versiones)



98

GTA IV PS3 - XBOX 360 - PC

El primer *GTA* para PS3 y Xbox 360 supuso un avance imponente y revolucionario para sendas máquinas: de hecho, parecía un juego next gen... que, más tarde, recibiría dos expansiones enormes.

• VENTAS MUNDIALES [illegible]I[illegible]NES



98

SOUL CALIBUR DREAMCAST

Uno de los ejemplos más claros de que grandes críticas no aseguran ventas millonarias. Esta obra maestra de la lucha diseñada para Dreamcast ni tan siquiera alcanzó el millón de unidades vendidas...

• VENTAS MUNDIALES [illegible]



97

SUPER MARIO GALAXY Wii

Como era previsible, Mario rompió moldes en su excepcional estreno en Wii, protagonizando una aventura plataformera en 3D que fue muy bien recibida por crítica y público. Rara avis.

• VENTAS MUNDIALES [illegible]I[illegible]NES



97

SUPER MARIO GALAXY 2 Wii

A pesar de que mejoró en prácticamente todos los aspectos al título original, esta segunda parte de las andanzas galácticas de Mario en Wii vendió aproximadamente la mitad que su predecesor.

• VENTAS MUNDIALES [illegible]I[illegible]NES



97

RED DEAD REDEMPTION II PS4 - XBOX ONE

El salvaje Oeste según Rockstar ha sido uno de los megahits más sonados de los últimos tiempos. Su éxito ha sido tal que se ha convertido ya en uno de los títulos más vendidos de la presente generación.

• VENTAS MUNDIALES [illegible]S DE [illegible]I[illegible]NES



98

GTA V PS3 - XBOX 360 - PS4 - XBOX ONE - PC

Una auténtica máquina de hacer dinero. Superar los 100 millones de unidades vendidas es una verdadera locura, pero la obra de Rockstar la ha dejado atrás con creces... y lo que le queda todavía.

• VENTAS MUNDIALES [illegible]I[illegible]NES



97

ZELDA: BREATH OF THE WILD SWITCH

Esta auténtica demostración de cómo diseñar una aventura magistral de mundo abierto se ha convertido en la entrega más vendida de la historia de la franquicia *Zelda*. Y eso son palabras mayores.

• VENTAS MUNDIALES [illegible]S DE [illegible]I[illegible]NES



97

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 PS2

No hay dos sin tres. La tercera parte de la saga dio el salto a la siguiente generación (aunque también apareció en PSX)... y, como era previsible, sus ventas se vieron fuertemente impulsadas.

• VENTAS MUNDIALES [illegible] (Todas las versiones)



97

PERFECT DARK NINTENDO 64

Goldeneye 007 y *Perfect Dark* están considerados como dos de los shooters subjetivos más influyentes de todos los tiempos. Sin embargo, la gran odisea de Joanna Dark no vendió como merecía...

• VENTAS MUNDIALES [illegible]I[illegible]NES



97

METROID PRIME GAMECUBE

El salto a las 3D de la saga *Metroid* no pudo sentarles mejor a las andanzas de Samus Aran. Retro Studios ideó para GameCube una de las aventuras de acción en primera persona más perfectas.

• VENTAS MUNDIALES [illegible]S DE [illegible]I[illegible]NES



97

GTA III PS2

Los que disfrutamos en su día de esta impactante aventura todavía la recordamos como una de las obras más trascendentales de la historia. Fue el gran precursor de los mundos abiertos actuales.

• VENTAS MUNDIALES CASI [illegible]I[illegible]NES



97

SUPER MARIO ODYSSEY SWITCH

Otra reinvención de Mario, esta vez en su estreno "real" en Switch con otra de sus aventuras clásicas. Es un título que ha sido fundamental para impulsar las ventas de Switch hasta límites insospechados.

• VENTAS MUNDIALES [illegible]S DE [illegible]I[illegible]NES



97

HALO: COMBAT EVOLVED XBOX

El shooter subjetivo de Bungie demostró en Xbox lo que podía dar de sí este tipo de juegos en esa generación. Desde entonces, la saga ha ido creciendo hasta alcanzar una popularidad desorbitada.

• VENTAS MUNDIALES [illegible]I[illegible]NES

CRÍTICAS MEH, VENTAS OK



71

DAYS GONE PS4

Aunque aún es pronto para cuantificar las ventas mundiales obtenidas por esta aventura de Bend Studio, ya se ha colocado en lo más alto de las listas de ventas de mercados como Reino Unido, EE.UU. y Japón. Un título que, sin ser "destrozado", sí que ha recibido varios palos por parte de la prensa especializada.

• VENTAS MUNDIALES [illegible]



56

JUMP FORCE PS4 - ONE - PC

Al igual que sucedió con el espléndido arcade de lucha 2D *Dragon Ball FighterZ*, *Jump Force* ha conseguido un éxito de ventas increíble... siendo un título de una calidad claramente inferior a la plasmada en el trabajo de Arc System Works. Está claro que el hecho de contar con Naruto, Goku y compañía se nota.

• VENTAS MUNDIALES [illegible]



54

ANTHEM PS4 - XBOX ONE

El otrora prestigioso estudio BioWare no pasa por su mejor momento, está claro, y *Anthem* es un ejemplo evidente de ello. Pero, a pesar de las críticas tan duras recibidas, *Anthem* ha conseguido colocarse entre los top 3 de varias listas de ventas internacionales... y durante varias semanas consecutivas, además.

• VENTAS MUNDIALES [illegible]



66

WORLD WAR Z PS4 - ONE - PC

El estallido zombi hollywoodiense ha sido trasladado a formato videojuego de manera aceptable... y tremendamente exitosa en lo comercial. En menos de dos meses, ha conseguido pasar de los 2 millones de unidades vendidas (o sea, un millón al mes de media). Y parece que la epidemia va a seguir creciendo.

• VENTAS MUNDIALES [illegible]I[illegible]NES



58

ONE PIECE: WORLD SEEKER PS4 - ONE - PC

Sin tratarse de ningún megahit (tampoco es ese tipo de producción), la nueva aventura de la banda del Sombrero de Paja ha conseguido cosechar unas ventas más que decentes... especialmente en Japón, claro. El tirón que posee esta veterana saga sigue siendo muy fuerte.

• VENTAS MUNDIALES [illegible]

CRÍTICAS OK, VENTAS MEH



83

YAKUZA 6 PS4

Hay sagas que no terminan de conectar con los usuarios, y *Yakuza* es el mejor ejemplo de esto. Es una franquicia que, episodio tras episodio, ha sido agraciada por la crítica pero "marginada" por los usuarios occidentales. Menos mal que, por suerte, *Yakuza 6* sí que ha conseguido cierta repercusión.

• VENTAS MUNDIALES [illegible]



88

DISHONORED 2 PS4 - ONE - PC

Uno de los mejores juegos de sigilo de todos los tiempos (y no exageramos un ápice) no fue especialmente bien recibido en las tiendas. Entre todas las versiones disponibles, sólo consiguió colocar dos millones y medio. Pero lo malo es que a la expansión independiente *La Muerte del Forastero* le fue aún peor...

• VENTAS MUNDIALES [illegible]I[illegible]NES



93

PERSONA 5 PS4

Uno de los mejores juegos de rol ya no sólo de PS4, sino de cualquier formato, se ha "quedado" en tres millones. Una cifra muy respetable, pero que debería ser muy superior... y, además, tiene truco: casi todas sus ventas se han producido en Japón. Todavía sigue siendo una franquicia de carácter nicho en Occidente.

• VENTAS MUNDIALES CASI [illegible]I[illegible]NES



80

MÁS KIRBY EN EL REINO DE LOS HILOS 3DS

A pesar de que sus ventas no han trascendido, sí se han revelado datos comerciales nada brillantes: sólo vendió el 20% de su stock inicial en Japón, y sus ventas han estado por debajo de lo cosechado por su predecesor. Si se hubiera lanzado en Switch, otro gallo habría cantado...

• VENTAS MUNDIALES [illegible]



81

A PLAGUE TALE: INNOCENCE PS4 - ONE - PC

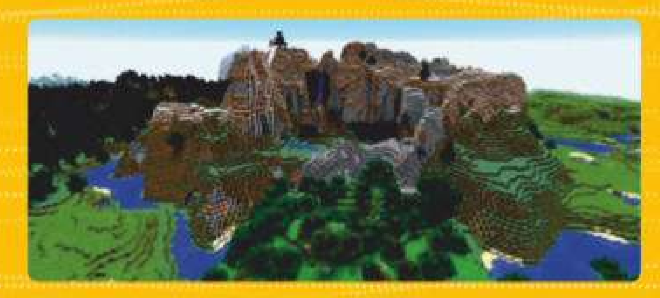
Si bien parece ser que sus ventas no han ido mal del todo, es una pena que, en los tiempos actuales, títulos como esta obra de Asobo Studio pasen bastante desapercibidas para la mayoría de los jugadores. Su estilo pausado y la ausencia de modalidades online le pasan factura.

• VENTAS MUNDIALES [illegible]

LOS **PRINCIPALES MOTIVOS** DE COMPRA



AFICIONES PERSONALES. La motivación principal de cualquier usuario a la hora de adquirir un juego sigue siendo su propia afición e interés por determinados géneros, deportes o personajes concretos. Muchas de las actuales sagas anuales siguen vigentes debido a esto.



TENDENCIAS Y MODAS. Como sucede en otros muchos campos, las modas tienen un impacto increíble en los hábitos de consumo de videojuegos. Los ejemplos recientes más importantes que se han dado en la industria son títulos como *Minecraft* o *Fortnite*.



COMPETITIVIDAD ONLINE. La vertiente online de los juegos ha ganado muchísimo peso en la última década. De hecho, hoy por hoy, existen multitud de géneros (lucha, conducción, shooters, rol, etc.) en los que las modalidades online son el principal reclamo.



LICENCIAS DE ÉXITO. Hacerse con la licencia de alguna saga conocida de televisión o manganime, un evento o competición deportiva trascendente o un personaje conocido mundialmente casi asegura el éxito comercial. Muy mal se tiene que dar para que no sea así.



EFECTO NOSTÁLGICO. En los últimos tiempos, estamos viviendo una especie de "revival" de juegos o franquicias muy queridas que ha sido muy bien recibido por los usuarios. Las consolas mini o títulos como *Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy* son ejemplos perfectos.

» máquinas instalado de la portátil, que suma más de 75 millones. Esta situación contrasta de pleno con la que han experimentado algunos juegos recientes que han recibido bastantes palos por parte de la crítica, pero que, no obstante, han conseguido alcanzar un gran éxito comercial. Nos referimos a obras como *Days Gone*, *Jump Force*, *Anthem* o *World War Z*, título este último que, en menos de dos meses, ya ha sobrepasado los 2 millones de unidades vendidas entre todas sus versiones... y eso que, actualmente, "luce" en Metacritic una nota realmente mediocre.

Las razones del cambio

¿A qué se debe este hecho? ¿Por qué han perdido peso las recomendaciones y valoraciones establecidas por la prensa especializada? La primera razón es muy simple: el brutal crecimiento que han experimentado los contenidos online y las redes sociales. Ahora mismo, es tal la cantidad de información que llega diariamente a los usuarios que resulta imposible de manejar... y mucho menos de "filtrar". Las propias compañías, e incluso los estudios de desarrollo, bombardean las redes con todo tipo de materiales (vídeos, imágenes, unboxings, diarios de desarrollo...) de sus productos, transmitiendo así, directamente y sin "intermediarios", el mensaje que desean hacer llegar a los usuarios, ya sea de forma sesgada (situación que se da en la inmensa mayoría de las ocasiones, por razones evidentes) o no. Otro factor importante tiene que ver con la implantación de modas o tendencias. Sí, ya sabemos que en el mundo de los videojuegos siempre hemos convivido con la aparición de ciclos y modas. Pero jamás se habían producido situaciones como las que se han llegado a dar con juegos como *Minecraft* o *Fortnite*. Sin entrar ni tan siquiera a valorar la calidad de ambas obras, lo que está claro es que el impacto que han tenido estos títulos ha sido impresionante. De hecho, no se encuentran precedentes similares (ni mínimamente parecidos) en la historia de esta industria. Por mucho que juegos como *Super Mario 64*, *GTA III*, *Tetris* o *Doom*, por citar sólo unos pocos ejemplos, marcaran un antes y un después en nuestro sector, la popularidad que han alcanzado *Minecraft* y *Fortnite* roza lo surrealista. ¿Son tan buenos? Es decir, ¿su calidad está fuera del alcance de la plasmada en títulos como *Zelda: Ocarina of Time*, *Halo*, *Tomb Raider* o *Half-Life* como para justificar su brutal impacto? La respuesta es evidente. Tampoco podemos obviar los cambios que se han producido en las últimas dos décadas en la comunidad de usuarios. El número de jugadores se ha visto incrementado de forma exponencial, y se ha dado lugar a un perfil de usuario casual que no tiene interés en conocer la opinión de la crítica. Simplemente, compra el juego que le llama la atención por la razón que sea. En definitiva, es un conjunto de circunstancias que explican lo que es una realidad evidente: el éxito comercial de los títulos no siempre guarda relación con su calidad... y mucho menos con lo que la prensa opina sobre ellos. ■

NO EXISTE NINGUNA GARANTÍA DE QUE UN TÍTULO ACLAMADO POR LA CRÍTICA SE CONVIERTA EN UN ÉXITO COMERCIAL



LA IMPORTANCIA DE LAS **CARÁTULAS DE LOS JUEGOS**

A pesar de que, en la actualidad, ya no poseen la misma trascendencia que la acaparada décadas atrás, la imagen de portada de los videojuegos (y películas, anime, etc.) sigue siendo fundamental para su éxito comercial. Los consumidores potenciales siguen encontrando en ellas un reclamo para su posible desembolso y, de hecho, muchas ediciones especiales incluyen como principal "gancho" una caja metálica con un arte alternativo. Es un "arte" que cada vez se ha ido puliendo más por parte de las compañías.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 31 de mayo. Datos cedidos por GfK

Days Gone mantuvo el liderato conquistado el mes anterior, aprovechando que en mayo no se estrenó ningún juego particularmente mediático, como se observa en la veteranía del resto de la lista.

JUEGOS

- **Days Gone** — PS4
- **Mario Kart 8 Deluxe** — Switch



- **Marvel's Spider-Man** — PS4



- **FIFA 19** — PS4



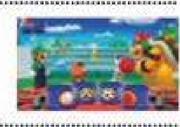


- **Super Mario Odyssey** — Switch



- **Super Mario Party** — Switch





- **New Super Mario Bros U Deluxe** — Switch
- **Grand Theft Auto V** — PS4
- **Super Smash Bros Ultimate** — Switch
- **FIFA 19** — Switch



PLATAFORMAS

PS4



- **Days Gone**
- Marvel's Spider-Man
- FIFA 19
- Grand Theft Auto V
- Assassin's Creed Odyssey
- Red Dead Redemption II
- Mortal Kombat 11
- Kingdom Hearts III
- Days Gone: Edición especial
- NBA 2K19

Xbox One



- **Forza Horizon 3**
- Grand Theft Auto V
- FIFA 19
- Kingdom Hearts III
- Red Dead Redemption II
- Assassin's Creed Odyssey
- Rage 2
- Devil May Cry 5
- Dead Rising 4
- A Plague Tale: Innocence

Switch





- **Mario Kart 8 Deluxe**
- Super Mario Odyssey
- Super Mario Party
- N. Super Mario Bros U Deluxe
- Super Smash Bros Ultimate
- FIFA 19
- Pokémon: Let's Go, Pikachu
- Splatoon 2
- Yoshi's Crafted World
- Minecraft

3DS

- **Yo-Kai Watch 3**
- Animal Crossing: New Leaf
- Super Mario 3D Land
- Super Mario Maker
- Mario Kart 7

PC



- **Total War: Three Kingdoms**
- Los Sims 4
- WoW: Battle for Azeroth
- Overwatch
- Pizza Connection 3

En **otros países**

JAPÓN

Del 27 de mayo al 2 de junio. Datos cedidos por Famitsu

Switch sigue arrasando en tierras japonesas, copando las listas y alcanzando cifras de ventas estratosféricas, como los 3 millones de unidades de *Super Smash Bros Ultimate*.

- **Super Smash Bros Ultimate** Switch
- Minecraft Switch
- Mario Kart 8 Deluxe Switch
- Pokémon: Let's Go, Pikachu-Eevee Switch
- Splatoon 2 Switch

REINO UNIDO

Del 26 de mayo al 1 de junio. Datos cedidos por GfK

No es habitual que un juego exclusivo de realidad virtual lidere una lista, pero así ha sucedido con una superproducción como *Blood & Truth*, que ha sido profeta en su tierra

- **Blood & Truth** PS VR
- FIFA 19 PS4-One-Switch-PC
- Team Sonic Racing PS4-One-Switch-PC
- Days Gone PS4
- Red Dead Redemption II PS4-One

EE.UU.

Del 1 al 30 de abril. Datos cedidos por NPD

Los fatalities de *Mortal Kombat 11* hicieron las "delicias" del público yanqui y, en su primer mes, subyugaron a iconos de PS4 como los engendros de *Days Gone* o a los partidos de béisbol de *MLB 19: The Show*.

- **Mortal Kombat 11** PS4-One-Switch-PC
- Days Gone PS4
- MLB 19: The Show PS4
- The Division 2 PS4-One-PC
- Super Smash Bros Ultimate Switch

VUESTROS **FAVORITOS**



1 Days Gone
PS4



2 Sekiro: Shadows Die Twice
PS4 - Xbox One - PC



Apex Legends
PS4 - Xbox One - PC

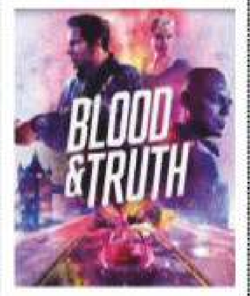
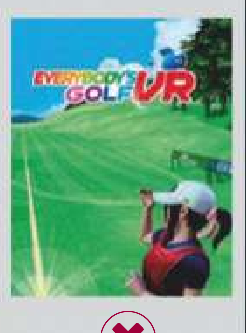
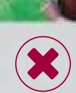


A Plague Tale: Innocence
PS4 - Xbox One - PC



5 Hellblade: Senua's Sacrifice
PS4 - Xbox One - Switch - PC

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	 **A Plague Tale: Innocence** PS4 - Xbox One - PC	 **Blood & Truth** PS VR	 **Team Sonic Racing** PS4 - One - Switch - PC	 **Rage 2** PS4 - Xbox One - PC	  **Everybody's Golf VR** PS VR
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	84/100 *"Una aventura muy narrativa, espectacular por momentos y de ambientaciónrealista"*	82/100 *"De las experiencias más intensas que se pueden disfrutar en realidad virtual"*	77/100 *"Las carreras por equipos y el encanto de los personajes lo hacen ideal para la familia"*	77/100 *"Un juego en el que hacer volar cosas por los aires... pero no busquéis más allá"*	79/100 *"Un asequible juego de golf, bien adaptado a la RV y al control por movimiento"*
IGN Web líder en Reino Unido	7/10 *"Cuenta con una gran historia, pero la jugabilidad no casa con su peligroso mundo"*	8,7/10 *"Un gran ejemplo de lo que se puede conseguir en PS VR con una historia de blockbuster"*	8,5/10 *"Una adictiva e inventiva evolución que demuestra el liderazgo de Sumo Digital"*	8/10 *"Su mundo abierto y sus mejoras son un antídoto para quien esté cansado de Far Cry"*	-/10 No disponible
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	7,5/10 *"Una doble tragedia: un juego olvidable... envuelto en torno a una aventura memorable"*	6,5/10 *"Le faltan estilo y sustancia para que su fórmula de gánsters a la inglesa funcione"*	7,25/10 *"Ofrece un estilo divertido y con distintos sabores, pero la acción se siente mediocre"*	7/10 *"Una experiencia poco inspirada, pero apoyada en unos tiroteos que son espectaculares"*	-/10 No disponible
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	8/10 *"Más allá de las ratas, es una emotiva historia de resistencia contra las adversidades"*	7/10 *"No acierta en todos los aspectos, pero es un paso adelante para los shooters de PS VR"*	7/10 *"No aporta mucho de nuevo al género, pero las carreras son veloces y divertidas"*	6/10 *"Sus combates son de lo mejor del género, pero su mundo resulta decepcionante"*	6/10 *"Aunque se queda sin fuelle rápidamente, es divertido y satisfactorio mientras dura"*
JEUXVIDEO Web líder en Francia	16/20 *"Ofrece un equilibrio realmente bueno entre diseño narrativo y diseño jugable"*	16/20 *"Se merece toda tu atención si quieres experimentar nuevas perspectivas en la RV"*	14/20 *"Pese a que tiene cosas frustrantes, recomendamos darle una oportunidad"*	17/20 *"Brilla en sus tiroteos, en sus secuencias de conducción y en las habilidades que ofrece"*	13/20 *"Un juego de golf aligerado cuyo principal atractivo es la pura inmersión"*
FAMITSU Revista líder en Japón	-/40	32/40	34/40	-/40	-/40
NOTA MEDIA	**78**	**77**	**77**	**74**	**68**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas

LOS MÁS **ESPERADOS**



The Last of Us: Part II

La ambiciosa aventura de Naughty Dog nos dejará de piedra con su brutalidad.

FECHA Sin confirmar



Cyberpunk 2077

CD Projekt continúa su titánica labor con un RPG de corte cibernético que aspira a superar a *The Witcher 3*.

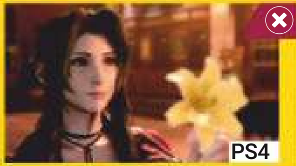
FECHA 16 de abril



Star Wars: Jedi Fallen Order

El padawan Cal Kestis deberá huir del Imperio, usando la Fuerza y el sable láser.

FECHA 15 de noviembre



Final Fantasy VII Remake

Tras toda una vida deseándolo, este remake tiene, por fin, fecha de lanzamiento.

FECHA 3 de marzo



Ghost of Tsushima

La aventura de samuráis de Sucker Punch será uno de los últimos exclusivos de esta ya veterana generación.

FECHA Sin confirmar



Team Sonic Racing

PS4 - Xbox One - Switch - PC



7 Until Dawn

PS4



The Witcher 3: Wild Hunt

PS4 - Xbox One - PC





Red Dead Redemption II

PS4 - Xbox One



10 Game of Thrones: A Telltale Series

PS4 - Xbox One - PC

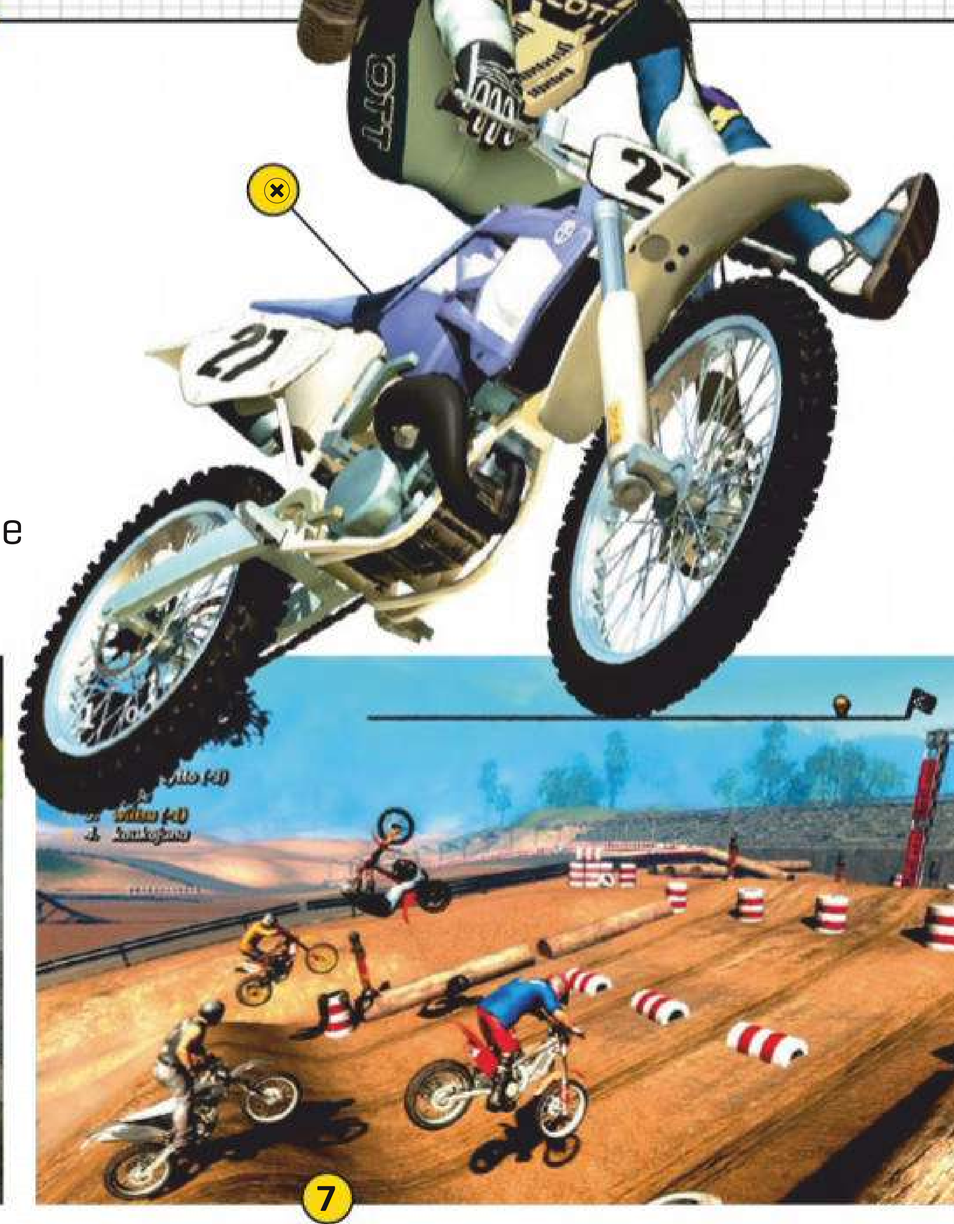
*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

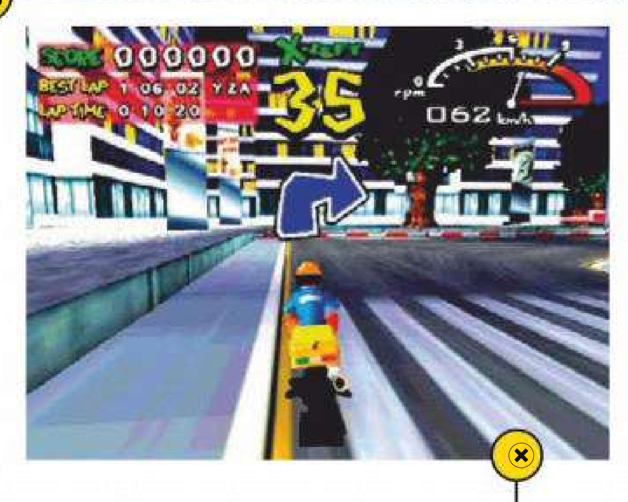
TOP 10 RECOMENDADOS

MOTOS

Podríamos haber incluido aventuras "con motos", como *GTA IV: The Lost and Damned, Full Throttle, Headhunter* o *Days Gone*, pero, sólo en el género de la velocidad, ya hay juegos "de motos" a docenas.











10 Ride 3

La compañía que más trabaja el subgénero de las motos hoy en día (y casi la única) es Milestone, responsable de los últimos *MotoGP*, los *SBK*, los *MXGP*... Produce tantísimos juegos al año que ninguno es brillante, pero sí suelen ser bastante apañados, como éste, la tercera entrega de una IP propia con motos de calle para correr en circuitos reales, ciudades o carreteras.

- **CONSOLA** PS4 - Xbox One - PC
- **COMPAÑÍA** Milestone
- **AÑO** 2018

Radikal Bikers

Ya no se hacen arcades de velocidad como los de antes. Éste, de los españoles Gaelco, proponía convertirse en un repartidor de pizza que, a lomos de un ciclomotor, debía sortear todo tipo de obstáculos en tres posibles rutas, cada una asociada a un tipo de pizza: Margarita, Caprichosa y Diabola. El manillar del mueble se podía retraer para hacer caballitos.

- **CONSOLA** Arcade - PSOne
- **COMPAÑÍA** Gaelco
- **AÑO** 1998

Road Rash II

Antes de que *Need for Speed* fuera la estrella de EA en lo que a velocidad se refiere, la compañía tenía *Road Rash*, una saga que tuvo varias entregas exclusivas para Mega Drive. En sus carreras por diferentes rutas de EE.UU., tan importante era conducir bien como liarse a mamporros con los rivales, vigilando que la policía no nos detuviera.

- **CONSOLA** Mega Drive
- **COMPAÑÍA** Electronic Arts
- **AÑO** 1993
- **NOTA HC 17**

7 Trials Evolution

La saga *Trials* fue uno de los muchos descubrimientos digitales que hubo en Xbox 360, hasta el punto de que Ubisoft adquiriría el estudio RedLynx. Estos finlandeses se sacaron de la chistera una fórmula que combinaba velocidad, plataformas y puzles, merced a unas físicas complejas para poder superar los sucesivos obstáculos.

- **CONSOLA** Xbox 360
- **COMPAÑÍA** RedLynx
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC 249**

Excitebike 64

El motocross de *Excitebike* marcó los primeros pinitos de Nintendo en el género de la velocidad, en los tiempos de NES. La fórmula se sublimó más tarde con los gráficos 3D de N64. La saga lleva tiempo aparcada, pero reapareció con un circuito homenaje en *Mario Kart 8*, un juego... donde tampoco faltan las motos.

- **CONSOLA** Nintendo 64
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2001
- **NOTA HC 117**



5

XGIII: Extreme G Racing

También conocido como *Extreme-G 3*, este arcade seguía la estela futurista de *F-Zero* o *Wipeout*, sólo que con motos supersónicas como protagonistas. Los circuitos estaban plagados de tirabuzones imposibles, y las musculosas motos no sólo tenían turbo, sino también ametralladoras.

- **CONSOLA** PS2 - GameCube
- **COMPAÑÍA** Acclaim
- **AÑO** 2001
- **NOTA HC** 120

4

DriveClub Bikes

Esta expansión independiente de *DriveClub* sustituía los coches por motos de calle. Con unos gráficos de infarto y el mismo enfoque social que el juego base, podíamos competir por carreteras de montaña de Canadá, Chile, Japón... Y mención especial merece *Project Gotham Racing 4*, que también tenía motos en su fórmula urbana.

- **CONSOLA** PS4
- **COMPAÑÍA** Evolution Studios
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC.COM**

3

Tourist Trophy

Polyphony Digital aprovechó el legado técnico y jugable acumulado durante las dos primeras generaciones de *Gran Turismo* para ofrecer este simulador de motos, uno de los más ambiciosos que se hayan hecho. Muchos de los circuitos eran los de *GT*, pero, obviamente, el garaje se hizo desde cero, con fieles recreaciones de las motos.

- **CONSOLA** PS2
- **COMPAÑÍA** Polyphony Digital
- **AÑO** 2006
- **NOTA HC** 177

2

500 GP

La licencia del Mundial de Motociclismo ha estado en muchas manos (Milestone, THQ, Capcom), pero nadie le ha sacado tanto brillo como Namco, que hizo varios juegos para PS2 y una recreativa imponente, con los pilotos de 500cc de 1998. Sólo tenía tres circuitos, pero nadie había replicado así la sensación de ser Doohan o Crivillé. Ésa era la magia de los salones...

- **CONSOLA** Arcade
- **COMPAÑÍA** Namco
- **AÑO** 1999

1

Super Hang-On

Sega no sólo mimó el género de las motos en los salones recreativos, sino que fue pionera en la materia, gracias a la maestría de Yu Suzuki y el estudio AM2 con *Hang-On* y *Super Hang-On,* donde hicieron magia con la técnica del scaling para hacernos gozar con unas "huidas hacia delante" en las que adelantar rivales y superar checkpoints a velocidades de 300 km/h.

- **CONSOLA** Arcade - Mega Drive
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 1987



AÑO 1993 **COMPAÑÍA** VIRGIN GAMES / CAPCOM **FORMATOS** MD / SNES

ALADDIN

LA ETERNA RIVALIDAD

Durante los últimos veintiséis años, ha provocado acaloradas discusiones que se iniciaron en el patio del colegio y continúan actualmente en redes sociales. ¿Qué adaptación de *Aladdin* era mejor? ¿Mega Drive o Super Nintendo? ¿Virgin Games o Capcom? ¿David Perry o Shinji Mikami? Ambas entregas se comercializaron en 1993, con varios meses de diferencia, y la versión de Mega Drive acabó ganando la partida a nivel comercial, con 4 millones de copias (es el tercer cartucho más vendido de la historia de la consola), frente a los 1'8 millones logrados por la entrega de SNES. A pesar de compartir la misma licencia, el desarrollo de ambos títulos no pudo ser más diferente. Sega y Virgin Games contaron con la inestimable ayuda de los animadores de Disney, en un proyecto liderado por David Perry. El antiguo niño prodigio de Probe ya había deslumbrado en Mega Drive con las animaciones de los personajes de *McDonald's Global Gladiators* y *Cool Spot*, pero *Aladdin* supuso un nuevo hito, una auténtica proeza técnica que inspiraría desde *Earthworm Jim* hasta las adaptaciones de *El Libro de la Selva* y *El Rey León*. Mientras tanto, al otro lado del Pacífico, Capcom hizo valer su acuerdo para explotar en exclusiva las licencias Disney en plataformas de Nintendo, y desarrolló su propia adaptación de *Aladdin*. El diseño corrió a cargo de Shinji Mikami, el posterior padre del fenómeno *Resident Evil*, quien encadenaría tres proyectos de Disney para la compañía: *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* para Game Boy, este *Aladdin* y el encantador *Goof Troop* (los dos últimos, para la 16 bits de Nintendo).

La sinceridad de Mikami

La principal arma de la versión de Mega Drive era la espectacular animación de sus personajes, con sprites creados a partir de los diseños y acetatos firmados por los artistas y animadores de Disney. El juego era un deleite para la vista y el oído, gracias a la estupenda adaptación de las melodías de la película que hizo Tommy Tallarico. Por aquello de potenciar el elemento de acción, el equipo de Perry se tomó algunas libertades respecto a la película, como la espada que Aladdin utilizaba para combatir a sus enemigos.

El enfoque de Capcom fue mucho menos agresivo. El protagonista de SNES no contaba con espada alguna, y debía confiar en su habilidad para saltar sobre los enemigos, a los que, además, podía neutralizar mediante el lanzamiento de manzanas. A nivel técnico, no era tan rompedor como su rival de 16 bits, pero hizo las delicias de los chavales de la época, gracias a su sólida mecánica plataformera y a unos gráficos encantadores y rebosantes de colorido (había una fase que transcurría en el interior de la lámpara que era un auténtico delirio visual). Eso sí, a pesar de estar dirigido a un público infantil, Capcom no se cortó con la dificultad, y resultaba mucho más correoso que el de MD. La rivalidad entre los fans de las dos versiones no disminuyó con el paso del tiempo, y hasta el propio Shinji Mikami

PARA TODOS

Capcom adaptó su juego a GBA en 2003, pero, para entonces, el *Aladdin* de Virgin Games ya había visitado casi todos los sistemas imaginables. Además de Master System y Game Gear, fue versionado para PC y Amiga e incluso para NES, Game Boy y GB Color, tras caducar el acuerdo entre Capcom y Disney.

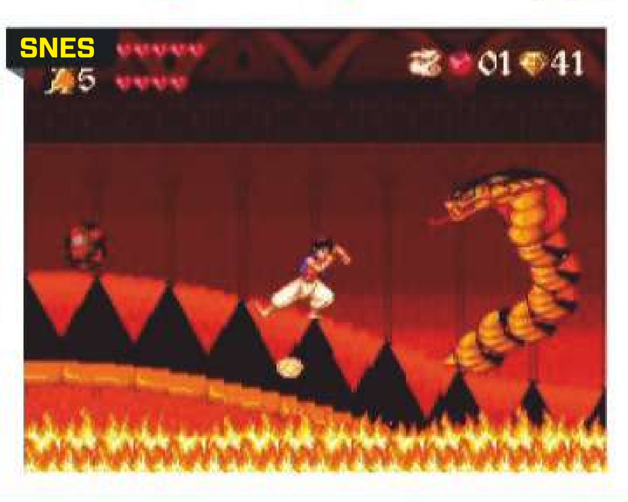
Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis

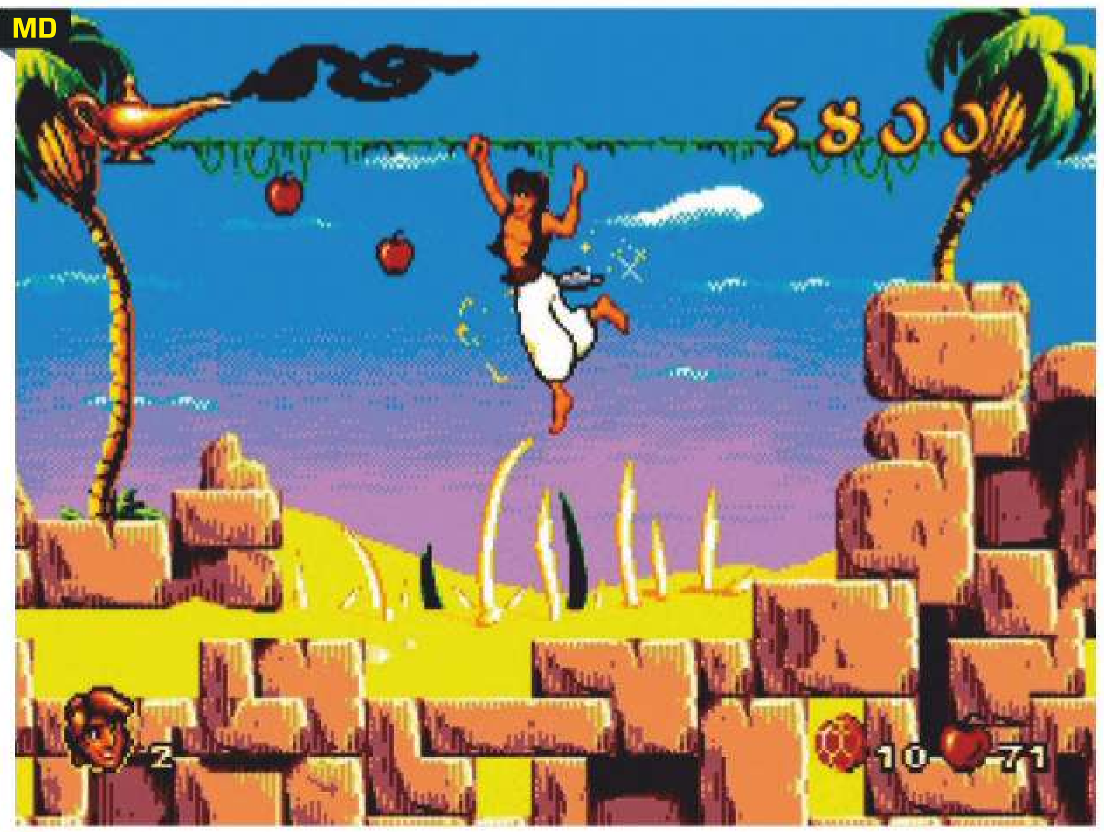












La participación de animadores de Disney garantizó al *Aladdin* de Virgin Games una calidad gráfica deslumbrante, que inspiraría posteriores juegos de la casa, como *El Rey León* o *El Libro de la Selva*.

declaró a Polygon en 2014 que prefería la de MD a la suya. "De no haber trabajado en el juego de SNES, probablemente habría comprado el de Mega Drive", a lo que añadió que "además, el protagonista tenía una espada". David Perry, tras conocer las declaraciones de Mikami de manos de la propia Polygon, reconoció que su principal ventaja fue contar con los animadores de Disney y sentenció así, de manera diplomática: "De no haber hecho la versión de Mega Drive, probablemente habría comprado la de Super Nintendo". El mensaje es claro: lo importante no es cuál fuera mejor, sino jugar a las dos.

SHINJI MIKAMI RECONOCIÓ EN 2014 QUE PREFERÍA LA VERSIÓN DE MD A LA SUYA

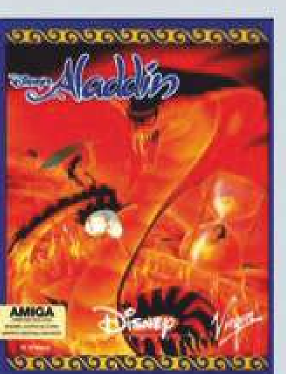
ASÍ LO VIVIMOS

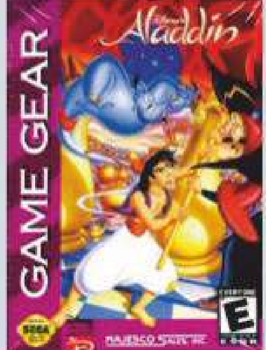
HOBBY CONSOLAS 25-27 **AÑO** 1993





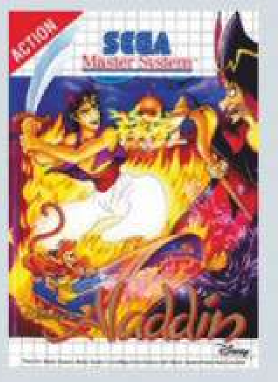
NUESTRA DIRECTORA, bajo el pseudónimo de Teniente Ripley, no escatimó en piropos hacia la entrega de Mega Drive en la review publicada en octubre de 1993: "Un juego de extraordinaria calidad. Su animación rivaliza con *Prince of Persia* y su jugabilidad, con el mismísimo Sonic". Dos meses más tarde, Cruela de Vil analizó la entrega de SNES, de la que destacó su calidad gráfica y sonora, aunque tampoco quiso obviar un par de menciones hacia la elevada dificultad del cartucho y la memorable fase que se desarrollaba en el interior de la lámpara. "A Super Nintendo llega un cuento maravilloso, plagado de acción, emoción, peligro y con una tierna historia de amor de fondo. Y llega en forma de aventura de plataformas con la genialidad gráfica a la que Disney nos tiene acostumbrados".

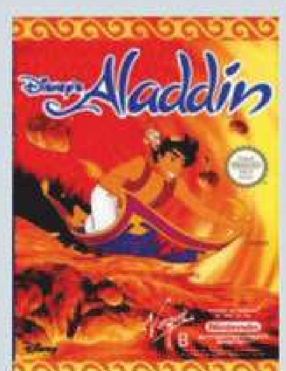














DINAMIC

LOS REYES DEL SOFT ESPAÑOL

Desde 1984 hasta principios de los 90, nos brindaron auténticas joyas "made in Spain" para microordenadores

Es imposible hablar del desarrollo de videojuegos en España sin mencionar a Dinamic. Los Hermanos Ruiz (Víctor, Pablo y Nacho) apenas habían dejado atrás la adolescencia cuando empezaron a programar y distribuir juegos para ordenadores de 8 bits desde la casa de sus padres, rebautizada como la Mansión Dinamic. Por supuesto, en los anales de la Edad del Oro del soft español también están escritos, en mayúsculas, los nombres de otras compañías, como Ópera Soft, Zigurat/Made in Spain, Iber Soft o Topo Soft, pero Dinamic fue la que mejor supo combinar calidad y visión comercial. Y lo hizo a base de reclutar talento externo, de pequeños estudios de diferentes partes de la Península (e incluso de fuera de ella), para mantener un ritmo de lanzamientos brutal, inalcanzable para el resto de desarrolladoras nacionales.

Y todo empezó con una aventura de texto

Los orígenes de Dinamic encajan perfectamente en lo que se conocía en Reino Unido como "bedroom coders", programadores autodidactas que creaban auténticas proezas con los ordenadores de 8 bits desde su casa. Pero, a diferencia de éstos, los Ruiz no buscaron una compañía que publicase sus juegos: desde el principio, crearon la suya propia, lo que les garantizaba no sólo una absoluta libertad creativa, sino también la totalidad de los beneficios. Sus primeras obras destilaban un acabado que hoy podríamos catalogar de amateur, pero todo cambió con la llegada de *Abu Simbel Profanation* y *Camelot Warriors*. Dinamic empezó a encadenar un éxito tras otro, ya fuera a base de creaciones originales, ya fuera fusilando las máquinas recreativas más populares de su época. Ahí está, por ejemplo, *West Bank*, una copia descarada del *Bank Panic* de Sega o, años más tarde, *Satán*, cuyo indisimulado parecido con el *Black Tiger* de Capcom alertó a US Gold, propietaria de la licencia para adaptar la recreativa a ordenadores.

Fueron los primeros en reclutar a una estrella del deporte (Fernando Martín), y no dudaron en contraatacar al fichaje de Butragueño por parte de Topo lanzando otro juego de fútbol patrocinado por Míchel, su compañero del Real Madrid. El reinado de Dinamic, como sucedió con el resto de la industria española, llegó a su fin con la llegada de las consolas. Y eso que, a diferencia de sus competidores, los Ruiz sí apostaron por los ordenadores de 16 bits... hasta que no pudieron hacer frente a la invasión procedente de Japón. Aun así, los hermanos no se rindieron y fundaron Dinamic Multimedia, donde producirían un título que superó en ventas a todo lo que habían creado hasta la fecha: *PC Fútbol*. Pero ésa es otra historia...

TRES HERMANOS FUNDARON DINAMIC DESDE LA CASA DE SUS PADRES, HACE 35 AÑOS

NUEVE AÑOS, NUEVE JUEGOS

Necesitaríamos media revista para reseñar todo el catálogo de Dinamic, así que hemos preferido destacar un título de cada año de existencia de la compañía. ¿A cuántos jugasteis en su día?



YENGHT

ZX SPECTRUM 1984

La ópera prima de Dinamic y la primera aventura conversacional publicada en España. "Snatcho" Ruiz lo programó, con apenas dieciséis años, en BASIC, inspirándose en clásicos como *The Hobbit*.



ABU SIMBEL PROFANATION

ZX-AMSTRAD CPC-MSX 1985

Tras *Saimazoom* y *Babaliba*, Johny Jones regresó con un look "peculiar", producto de una maldición. Todo un pelotazo en ventas, a pesar de su exigente control y de una dificultad simplemente diabólica.



ARMY MOVES

ZX-CPC-C64-MSX 1986

Otro auténtico fenómeno de ventas, que nos ponía a los mandos de un jeep y un avión antes de obligarnos a combatir a patita. Era correoso, pero no tanto como el siguiente hit de la casa: *Game Over*.



FERNANDO MARTÍN BASKET MASTER

ZX-CPC-MSX 1987

Tremendamente divertido, sobre todo jugando contra un amigo, ofrecía repeticiones a cámara lenta. Originalmente, iba a ser un uno contra uno entre Martín y Epi.



LOS PÁJAROS DE BANGKOK

ZX-CPC-C54-PC-ATARI ST 1988

AD, la división de aventuras conversacionales de Dinamic, firmó esta estupenda adaptación de la novela de Manuel Vázquez Montalbán, que estaba protagonizada por el mítico Pepe Carvalho.



MÍCHEL FÚTBOL MASTER

ZX-CPC-MSX-PC 1989

Topo Soft dio el pelotazo fichando a Butragueño y Dinamic contraatacó lanzando su propio juego de fútbol, avalado por Míchel y también inspirado en *Tekhan World Cup*. Incluía cinco minijuegos o "Super Skills".



NARCO POLICE

ZX-CPC-C64-AMIGA-ATARI ST 1990

"Snatcho" trabajó con los uruguayos Iron Byte para crear este shooter, que nos invitaba a atravesar túneles mientras disparábamos sobre narcos. Todo ello, con un simpático efecto de 3D en las paredes.



HAMMER BOY

ZX-CPC-MSX-AMIGA-ST-PC 1991

Una Dinamic ya en horas bajas intentó recrear el espíritu de las Game & Watch de Nintendo con un arcade que incluso llegó a ser adaptado a recreativa, aunque pocas personas la vieron en funcionamiento.



RISKY WOODS

MEGA DRIVE-AMIGA-ST-PC 1992

Producido por Dinamic y Zeus Software, fue el último lanzamiento de la compañía y se convirtió en el primer juego de origen español en aparecer en Mega Drive, tras ser reprogramado por Electronic Arts.



“¿Me veis? Estoy ahí, haciendo cola para disfrutar de la feria que más me mola. Sí, más que la de Tokio, porque es como si me fuera de vacaciones. No sé vosotros, pero yo me lo he pasado en grande, pese a las ausencias.”

Yen

Yen te responde

Regresa el hijo pródigo

¡Hola, Yen! Veinte años después de comprar mi última consola (Nintendo 64), me he decidido a invertir en la Nintendo Switch. En este sentido, tengo una serie de dudas sobre los juegos que adquirir. A ver si me puedes ayudar:

■ ¿Merece la pena comprar *Super Smash Bros Ultimate* si únicamente se va a disfrutar en solitario?
Imagino que no llevas veinte años desconectado y que le darías al PC... Me alegro mucho de que hayas vuelto a las consolas, para disfrutar de los dos mundos. Sobre tu pregunta, sí merece la pena. El juego es tan largo y tiene tantos modos de juego y tantas sorpresas que, si te atrae, no debes dudarlo. Sólo el modo Historia te puede durar más que muchas aventuras para un solo jugador. Y no descartes el multi local. Además, anticipo que, al final, terminarás conectándote a internet, ya verás, aunque sólo sea para descargar escenarios... al principio.



■ **Super Smash Bros Ultimate.** Aunque se disfruta mucho en compañía, tiene modos de sobra para que te diviertas tú solo mucho tiempo.



■ **Metroid 4 Prime.** Es uno de los juegos más esperados de Switch, aunque el tropiezo sufrido puede retrasar su lanzamiento más de la cuenta.

■■ ¿Cómo va el desarrollo del nuevo *Metroid* para Switch? ¿Para cuándo se espera su lanzamiento?
Pues la cosa no va demasiado bien. En enero, Shinya Takahashi, responsable del desarrollo de juegos de Nintendo, confirmaba que el desarrollo de *Metroid 4 Prime*, del que no se sabía nada desde aquel sucinto anuncio del E3 de 2017, no estaba cumpliendo los niveles de calidad exigidos por Nintendo y que iban a reiniciar su desarrollo, partiendo de cero. La buena noticia es que el proyecto pasaba a manos de Retro Studios (no trascendió quién se estaba haciendo cargo del desarrollo antes), creadores de la trilogía original. Así las cosas, el lanzamiento del juego va para largo: se han perdido dos años. Puede que nos toque esperar un par de años más, aunque, personalmente, espero que no sea tantísimo tiempo.

? LA PREGUNTA DEL MES

Una feria de ausencias

■ **Hola, Yen. Todo el mundo habla de la ausencia de Sony en la feria y esas cosas, pero yo esperaba mucho más de Capcom, que sólo llevó *Iceborne*, la expansión de *Monster Hunter World*. ¿No te ha extrañado su "ausencia" en el E3 de este año?**
Siempre hay alguien del que esperas mucho y da poco... Es inevitable. Yo también esperaba anuncios de Capcom, como un remake de *Resident Evil 3*, que tengo ganas de vengarme de Nemesis por lo mal que me lo hizo pasar en su día... Bromas aparte, hay varios temas por ahí relativos a la compañía de Osaka (el regreso de *Dino Crisis*, el olvidado *Deep Down*...) que podrían haber dado pie a algunos anuncios interesantes, sin duda. Sin embargo, nos hemos tenido que conformar con *RE5* y *RE6* para Switch, y la expansión de *Monster Hunter* para septiembre... Ya que me tiras de la lengua, te diré que a mí esto me hace pensar que Capcom está volcada ya en la nueva generación.

Alfonso Gombau





Hellblade. Aparte de sus exclusivos, muy nintenderos todos, Switch es territorio indie y puedes encontrar auténticos juegazos de todo tipo y condición, como *Hellblade*.

Aparte de *Zelda* y *Super Mario Odyssey*, ¿consideras algún otro juego como imprescindible del catálogo actual? Gracias y un saludo.
Pues depende mucho de cuáles sean tus gustos. La consola tiene ya un catálogo impresionante, en el que puedes encontrar casi de todo. Como veo que eres un nintendero de pro, empiezo con los grandes de la casa, como *Mario Kart 8 DX* o *Super Smash Bros Ultimate*, al que ya le pones ojitos. Si te gusta el rol, *Xenoblade Chronicles 2* y *Octopath Traveler* son dos geniales opciones. *Yoshi's Crafted World* y *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* son dos grandes plataformas, también muy nintenderos, sin olvidarnos de *Super Mario Maker 2*, que ya está al caer. Luego, permíteme que te recomiende algunos indies que no te dejarán indiferente, como *Celeste, Hollow Knight, Sonic Mania, Cuphead, Hellblade*... Tienes una larga lista de grandes juegos para elegir y, sean cuáles sea tus gustos, seguro que encuentras tus imprescindibles. Y los que están por llegar...
Eleazar Rodríguez

Ellos vuelven... ¿por qué no vuelves tú?

Oh, Yen. Después de ver todas las sagas que han regresado en este 2019, como Rage, Dead or Alive, Resident Evil, Crash Team Racing, Kingdom Hearts o Medievil, me he parado para retroceder al pasado.

¿Qué les pasará a las sagas de videojuegos que, aunque pasen los años, no dan señales de vida desde hace mucho? Me refiero a *Manhunt, Max Payne, Midnight Club, Rumble Roses, Operation Flashpoint, Parasite Eve*, el género del deporte, *Syphon Filter, Splinter Cell* o juegos infravalorados como *Brink, Bodycount*, etcétera. ¿O aquel programa de televisión del canal de Los 40, llamado Game 40, que me encantó hasta su cese en 2012? En fin, espero que este año, o el que sea, volvamos a disfrutar de estos proyectos casi olvidados, antes de que sea demasiado tarde.
Bueno, por lo que veo, eres un auténtico nostálgico... y la nostalgia no siempre es buena. Si volvieran todos los grandes juegos del pasado, no habría hueco para juegos nuevos... a los que volver después. Está bien que haya secuelas o que se recuperen clásicos de vez en cuando, pero todo tiene su momento y su lugar y, personalmente, siento que lo que estamos viviendo es un poco excesivo. Y eso que hablamos de juegos y sagas que me tocan en lo más hondo y que a la lista que pones añadiría unos cuantos juegos más... Sin embargo, lo que quisiera recuperar realmente es lo que sentí cuando los jugaba hace años... y yo tampoco soy el mismo. Párate un momento a pensarlo. *Syphon Filter*, por ejemplo, fue la caña en su día porque representó algo así como el nacimiento de los shooters en tercera persona. Volver a él, hoy en día, sería hacer un juego radicalmente distinto (con lo que ya »

Syphon Filter. Estaría bien disfrutar de un nueva entrega de la saga de Sony, pero está mucho mejor que nos ofrezcan nuevas experiencias. No se puede jugar siempre en el pasado...



SYPHON FILTER REPRESENTÓ EL NACIMIENTO DE LOS SHOOTERS EN TERCERA PERSONA: TUVO SU MOMENTO, PERO AHORA NO TENDRÍA SENTIDO

VUESTRA OPINIÓN



Youtubers tóxicos

Salvador Chillida
Quería romper una lanza a favor del periodismo de videojuegos. Tengo 39 primaveras y os sigo desde hace muchísimos años. Evidentemente, no siempre he estado de acuerdo con vosotros, pero siempre habéis realizado vuestro trabajo con rigor y profesionalidad. Desgraciadamente, la profesionalidad se está viendo afectada por ciertos youtubers y la comunidad tóxica que arrastran. Estos señores, haciendo uso del trabajo de los verdaderos periodistas, opinan, critican y descalifican como si sus comentarios fueran dogmas de fe, adoctrinando a jóvenes seguidores que creen a pies juntillas todo lo que dicen, sin contrastar información. Estoy harto de ver descalificaciones hacia otros jugadores sólo porque prefieren otra consola. Detesto esta vertiente que, desgraciadamente, parece que ha venido para quedarse, porque lo único que se consigue es crear una comunidad de jugadores que, en vez de disfrutar, sólo odian al de al lado porque no tiene sus mismos gustos. Quiero agradeceros el trabajo que realizáis para que los que amamos los videojuegos podamos estar bien informados, y no de manera sesgada como hacen esos youtubers, que dicen que aman los videojuegos mientras les chorrea por la boca la bilis cuando descalifican una y otra vez tanto a los medios de comunicación como a las compañías de videojuegos porque, según ellos, son el cáncer de esta industria.

VUESTRA OPINIÓN



¡Larga vida a la feria angelina!

Alberto Fernández
Ahora que otro E3 más termina, me gustaría romper una lanza a favor de esta gran feria dedicada a nuestro hobby favorito. Ahora, que las ausencias y las filtraciones hacen mella en la feria, y que los escenarios pomposos están tan en desuso. Ahora, más que nunca, es el momento de acordarse del "299", del "my body is ready", de los tatuajes de Peter Moore, de la orquesta de Miyamoto y de tantos otros momentos que nos han dejado los E3. Esos E3 que empiezan con los rumores y el "hype" y siempre terminan con el reportaje de la Hobby Consolas. El E3 2019 ha muerto: larga vida al E3.

YEN
La feria sufre más cada año, tanto por los anuncios y presentaciones previas (que le "roban" sorpresas) como por las filtraciones y la rumorología, que ensucian el ambiente. En una época en la que queremos la información tal que ya, en la que somos incapaces de esperar por nada, es normal que esto ocurra: todo el mundo quiere ser el que dé la noticia bomba. Es una pena, pero pasa con todo hoy en día. Por suerte, el E3 se ha convertido en mucho más que una feria de información: se trata de un show, un espectáculo que nos atrapa frente a las pantallas y nos tiene pendientes de conferencias, vídeos, anuncios... El E3 sigue teniendo algo muy especial que seguro que le permite seguir vivo mucho tiempo, aunque cambien las fórmulas o se busquen nuevas maneras de dar espectáculo.

» no sería *Syphon Filter*) o conformarse con no aportar nada nuevo a lo que llevamos jugando desde hace una década. ¿Te interesa el juego o su título? Prefiero que Bend Studio haya hecho *Days Gone* que otro *Syphon Filter*... Fíjate si es mala la nostalgia que hasta te traiciona la memoria: Game 40 era un programa de radio y se emitió desde 1992 hasta 1998. Probablemente lo hayas mezclado con Bit a Bit, que se emitió en TVE del 10 de noviembre de 1993 al 25 de octubre de 1995.

Agustín Caporallini Rodríguez

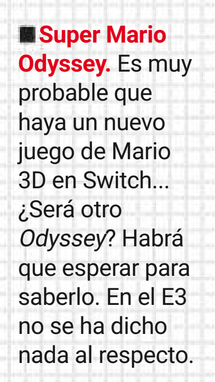
Preguntas sobre Nintendo Switch

¡Hola, Yen! Tengo once años y tengo la Switch. Os conocí en diciembre, con el fin de la publicación de la Revista Oficial Nintendo. Siempre quise escribiros y aquí estoy. Soy suscriptor de vuestra revista, porque me encanta.

■ **Mis compañeros juegan a un juego muy conocido en todo el mundo, *Brawl Stars*, que, por cierto, no está nada mal. Estoy muy interesado en saber si podría salir para la Nintendo Switch. ¿Sabes algo?**
Un placer tenerte por aquí... aunque hayas llegado por algo tan triste como el cierre de RON. En fin, sacudámonos la nostalgia y vamos al grano. El nuevo juego de Supercell, los creadores de *Clash Royale* y *Clash of Clans*, lo está petando en dispositivos móviles. Se lanzó el diciembre pasado para iOS y Android y ya es todo un fenómeno. Como sabes, es un juego de disparos con perspectiva isométrica, vistoso, sencillo de manejar y muy entretenido. No eres el primero, ni serás el último, en preguntar si el juego podría llegar a Switch, pero lo cierto es que no parece muy probable. Y, antes de que me lo preguntes, tampoco sé si permitiría juego cruzado, es decir, que pudieras jugar en Switch con tus amigos que jugaran en sus smartphones.



■ **Brawl Star.** Es un juego de acción para smartphones que propone frenéticas batallas de unos tres minutos, de hasta cuatro jugadores.



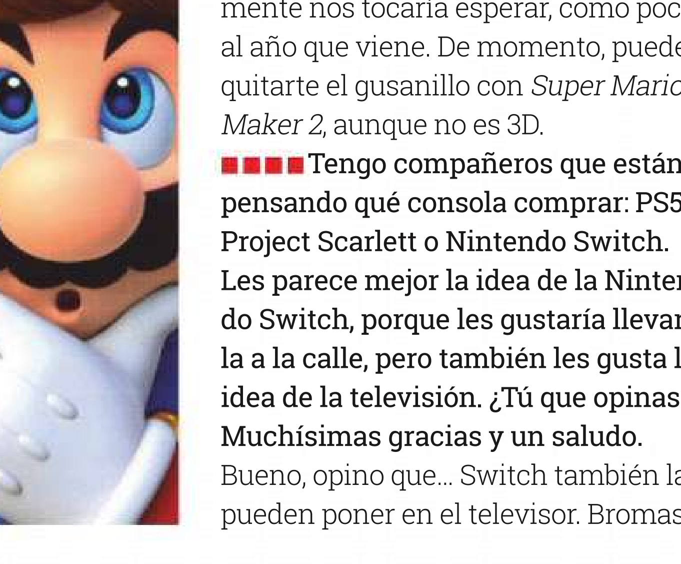


■ **Super Mario Odyssey.** Es muy probable que haya un nuevo juego de Mario 3D en Switch... ¿Será otro *Odyssey*? Habrá que esperar para saberlo. En el E3 no se ha dicho nada al respecto.

■■ **Me gustaría saber si va a haber Netflix o Spotify para la Switch. No estaría nada mal, ¿verdad?**
No, no estaría nada mal, pero llevamos esperando Netflix casi desde el lanzamiento de la consola. De hecho, como ya sabrás, sí está disponible para Wii U. Cada cierto tiempo, se dice que "próximamente"... De momento, tienes que conformarte con Youtube. De Spotify, ni hablamos. La verdad es que es difícil de entender que, a estas alturas de la película (nunca mejor dicho), ninguna de estas aplicaciones esté disponible en Switch.

■■■ **¿Podría haber un *Super Mario Odyssey 2* o algo así? Cada vez corren mas rumores.**
Claro que podría haberlo. ¿Por qué no? El caso es que, salvo esos rumores que tú mencionas (y que no tienen ninguna base creíble), no hay nada de nada al respecto... Aunque existiera, seguramente nos tocaría esperar, como poco, al año que viene. De momento, puedes quitarte el gusanillo con *Super Mario Maker 2*, aunque no es 3D.

■■■■ **Tengo compañeros que están pensando qué consola comprar: PS5, Project Scarlett o Nintendo Switch. Les parece mejor la idea de la Nintendo Switch, porque les gustaría llevarla a la calle, pero también les gusta la idea de la televisión. ¿Tú que opinas? Muchísimas gracias y un saludo.**
Bueno, opino que... Switch también la pueden poner en el televisor. Bromas



LA POTENCIA DE UNA CONSOLA NO ES LO ÚNICO QUE IMPORTA: DEBES PENSAR EN TUS GUSTOS, EL TIPO DE JUEGOS, EL USO QUE LE VAS A DAR...

Xandre Mosquera.

La dificultad de jugar con una sola mano

Hola, Yen. Os leo desde hace ya tanto que ni me acuerdo, y tengo una Nintendo 2DS, una Switch y una PS4.

Te escribo para ver si sabéis si hay algún adaptador o mando para jugar con una sola mano y dónde podría comprarlo. Es que tengo una tendinitis en el dedo pulgar y la muñeca de la mano derecha (no provocada por jugar a la consola, pero esto lo agrava), y ya llevo sin jugar cinco meses... y lo que me queda, porque debo hacer, según el médico, más reposo y quizá me tengan que operar... En fin, que sólo puedo usar la mano izquierda para jugar y sólo he podido jugar a *Pokémon: Let's Go, Pikachu* y ya lo tengo superexprimido.

4

4

ent.. no te
i
ay
s
én



Un joystick de este estilo permitiría jugar sin usar el pulgar derecho, pero no valdría para juegos en los que se usen los dos sticks... Éste, de Mad Catz es de los mejores, aunque hay opciones más económicas.

El Adaptative Controller permite que cualquier jugador con cualquier discapacidad pueda jugar, añadiéndole los gadgets que necesite. Hay usuarios que han conseguido hacerlo funcionar en Switch.

Esto me ha hecho pensar en la gente que tiene alguna discapacidad, parálisis cerebral, le falta una mano... Debe de haber algo para que todo el mundo pueda jugar o debería haberlo, ¿no? Si hay tecnología para crear realidad virtual, ¿por qué no para que de verdad todo el mundo pueda jugar (sin ser millonarios ni saber fabricar mandos en impresoras 3D, de lo cual yo no tengo ni idea)?

Celia Bailón



VUESTRA OPINIÓN

Konami y las consolas mini

Jugador Veterano

Ver que Konami anuncia versiones mini de PC Engine no me agrada. Lo que tendría que hacer es un remake de *Metal Gear Solid 2*. Y doblado al castellano, a ser posible. Un remake a la altura del original, como el remake de *Resident Evil 2* o el de *Final Fantasy VII*. Ya sé que hacer un remake es como hacer un juego nuevo y tardarían mínimo tres años, pero merece la pena y vendería muchísimo. Y, como remake de *Metal Gear Solid*, deberían hacer una remasterización del de GameCube. Porque Konami está perdida y éste sería un buen punto de partida para seguir. Por ejemplo, con *Silent Hill* (pero hecho por japoneses) y *Castlevania* (tipo *Lords of Shadow*). Y dejarse de juegos basado en el online, como *Metal Gear Survive*. Esto es lo que haría yo si fuera dirigente de Konami. No iría tanto al dinero, sino a hacer juegos buenos, como ha hecho Capcom con *RE2* o *Devil May Cry 5*. A ver si escuchan a los fans. De momento, este deseo se está cumpliendo con los remakes de *Resident Evil 2* o *Final Fantasy VII*, o con la remasterización de *Final Fantasy VIII* que siempre pedía. A ver si Konami espabila...

YEN

Konami tiene muchos negocios, y no sólo basados en videojuegos. Actualmente, no parece tener mucho interés en meterse en este tipo de desarrollos que sugieres. Alguna remasterización quizá sí... Ojalá me equivoque.

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

96

DEATH STRANDING

Hideo Kojima ha desvelado, al fin, de qué va el juego que nos tiene locos desde que se anunció hace tres años... en un E3



SUPER MARIO MAKER 2

Construir mundos de Mario en 2D con cientos de opciones estará muy pronto al alcance de los propietarios de Switch

AVANCES



¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

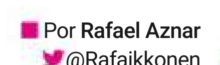


LAS CIUDADES UNIDAS DE AMÉRICA CONFORMARÁN EL HOSTIL MUNDO DE DEATH STRANDING

El juego se ambientará en las Ciudades Unidas de América, un mundo abierto cuyas urbes en ruinas estarán separadas por entornos como bosques o montañas.

8 DE NOVIEMBRE KOJIMA PRODUCTIONS (SONY) AVENTURA

Death Stranding


Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen


LA "KOJIMADA" PADRE EMPIEZA POR FIN A COBRAR SENTIDO

Sony no fue al E3, pero, una semana y media antes de la feria, le dio carta blanca a Hideo Kojima para que hiciera de las suyas con *Death Stranding*, una aventura que ya tiene fecha (el 8 de noviembre) y de la que ya se sabe más.

El tráiler, de ocho minutos, se emitió a través de un streaming. Inicialmente, todo se veía negro, pero, a medida que se unía más y más gente a la emisión, se iban abriendo huecos en forma de manos que iban despejando la pantalla. Fue una maniobra de marketing que tuvo a miles de personas pendientes... y que enlaza genialmente con la temática del juego.

Antes de entrar en ella, conviene decir que estamos ante un proyecto muy inusual. Para empezar, el desarrollo se va a completar en menos de cuatro años, un lapso de tiempo muy corto para una superproducción a cargo de un equipo que tuvo que empezar de cero, tras el divorcio de Konami, lo que incluyó cambiar de oficinas o buscar un motor gráfico. Eso se consiguió gracias a Sony, que, además de apadrinar el proyecto, cedió el potentísimo Decima Engine de Guerrilla Games, que ya deslumbró en *Horizon: Zero Dawn*. Además, de cara a nuestro país, como es habitual en la compañía, eso implicará un doblaje al castellano, algo que no veíamos en un juego de Kojima desde *Metal Gear Solid* , es decir, desde 1999. Pese a ello, hay una rareza: el juego se lanzará en PS4, pero parece que la exclusiva será sólo temporal y, más adelante, acabará llegando a PC. Nunca ha habido un comunicado oficial, pero se dio por hecho casi desde el primer día, y la minimalista carátula provisional (un fondo negro con hilos) apunta en esa dirección, al no figurar el típico "Sólo en PlayStation".

Puentes sobre el chapapote

Aunque sigue habiendo mucho misterio, el último tráiler deja ya más claro, por fin, el núcleo argumental y jugable de *Death Stranding*. El juego se ambientará en un futuro postapocalíptico en el que los Estados Unidos de América han pasado a ser las Ciudades Unidas de América. La misión del protagonista, Sam Porter Bridges, que estará en contacto con la presidenta del país, será recorrer una nación devastada y tratar de reunificar una sociedad fragmentada. No será fácil, pues habrá una organización terrorista, Homo Demens, que tratará de impedirlo.

Ésa es la base, pero formarán parte de la ecuación todo tipo de elementos sobrenaturales y locuras típicas de Kojima. Por un lado, la dicotomía entre vida y muerte jugará un papel clave, ejemplificado en los famosos bebés-urnas y en la existencia de un reino de la muerte. Por ejemplo, si morimos, no habrá un "fin del juego", sino que acabaremos ahí y deberemos tratar de escapar. Por otro lado, parece que habrá rupturas del espacio-tiempo. Es seguro que pasaremos por la I Guerra Mundial, y el enigmático final del tráiler sugiere que, incluso, podría- »

Todo lo que se vea en el horizonte será visitable. El enfoque recordará ligeramente al de *Zelda: Breath of the Wild*, pues habrá que pensar cómo llegar a cada sitio.

LA ALEGÓRICA HISTORIA INSISTIRÁ MUCHO EN LA NECESIDAD DE TENDER PUENTES Y MANOS



Higgs, el principal villano, será un terrorista capaz de invocar EV, unos seres sobrenaturales y sombríos con diferentes apariencias.



Contaremos con una moto para desplazarnos por el mundo abierto. Por ahora, no se ha dicho nada de otros tipos de vehículos.

» mos llegar a viajar a la Luna (y recordemos que el logo de Kojima Productions es un astronauta). Añadid a eso la presencia de los EV, unos seres oscuros que se moverán como si fueran manchas de petróleo. Todo será muy alegórico y estará puesto al servicio de una historia que insistirá mucho en la necesidad de tender dos conceptos esenciales: puentes y manos abiertas. De hecho, el primero de ellos, en su forma inglesa ("bridges"), estará en el nombre del protagonista, en el de la organización para la que trabaja, en el de los bebés... Además, aunque será una aventura para un jugador, habrá un multijugador asíncrono, para que los jugadores se ayuden entre ellos, dándose recursos o proporcionándose información útil de dónde acampar o por qué rutas desplazarse.

Tu cara me suena

En lo que a jugabilidad se refiere, a falta de ver más, *Death Stranding* no parece muy distinto de *Metal Gear Solid V*, lo cual es bueno. Hay exploración en un mundo abierto, disparos en tercera persona, sigilo, combates cuerpo a cuerpo... Sin duda, lo que más nos ha gustado son las reminiscencias de *Zelda: Breath of the Wild*, pues la forma de abordar los entornos será similar, en este caso con una escalera plegable y una cuerda como utensilios. Por supuesto, los vastos escenarios estarán llenos de peligros, como otros humanos, los EV (cuya presencia podremos revelar con un escáner robótico) o los fenómenos meteorológicos.

El juego no sólo hará gala del brutal motor Decima, sino que, además, contará con actores famosos de la talla de Norman Reedus, Mads Mikkelsen o Lea Seydoux. Sus rostros serán fotorrealistas, y el diseño artístico ha corrido a cargo de Yoji Shinkawa, lo cual es una garantía de elegancia.

PRIMERA IMPRESIÓN

Tras tantos años encasillado en la saga *Metal Gear*, Kojima promete volvernos locos otra vez con un juego distinto a cualquier otro que se haya hecho.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB señorKriticon
"Kojima en estado puro: historia y personajes profundos y trabajados (e hiperrecargados), gráficos impresionantes, paranoias que posiblemente ni pasándote el juego entiendas..."

WEB Khandor
"Por lo que veo, Kojima va a intentar, de nuevo, la jugada que no le salió en The Phantom Pain, haciendo que los jugadores se unieran para acabar con las bombas 'nucelares'."

WEB Alundra89
"Creo que se puede aplicar ya el dicho popular en esta industria: 'Kojima lo ha vuelto a hacer'. Vaya pintaca que tiene este juegazo y, encima, para dentro de seis mesecitos."



Los Bridge Babies (BB) tendrán un papel esencial en la trama, pues serán la llave que enlace la vida y la muerte. La edición coleccionista del juego contará con uno a escala real.

En el inventario, tendremos una escalera plegable y una cuerda, que contribuirán a que la exploración tenga un toque plataformero.







De algún modo, se jugará con las dimensiones del tiempo y el espacio. Esto es una batalla de la Primera Guerra Mundial...

LAS CLAVES

VÍNCULOS. El juego será muy alegórico e invitará a reconstruir una sociedad en ruinas y a reconectar a la humanidad para salvarla de perecer.

JUGABILIDAD. Habrá bastantes mecánicas a lo *Metal Gear Solid V*: un mundo abierto, sigilo, disparos, técnicas cuerpo a cuerpo, vehículos...

MULTIJUGADOR. La aventura será para un solo jugador, pero habrá online asíncrono para enviar recursos o aconsejar a otros usuarios.



Los jefes, salvando las distancias, no diferirán mucho de los de *Metal Gear*, donde lo paranormal ya estaba a la orden del día.



REGALO EXCLUSIVO GAME

Llévate una exclusiva caja metálica.

*Promoción limitada a 5.000 unidades.

AVANCE Switch

28 DE JUNIO · NINTENDO · PLATAFORMAS

Super Mario Maker 2

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



IMPULSANDO PLATAFORMAS DE OBRA NUEVA A PUNTA DE PALA NINTENDERA

Apaletadas: así van a llegar a Switch los exclusivos durante este verano, para que disfrutemos de las vacaciones sin tener que renunciar a la consola "de sobremesa" cuando salgamos de casa.

De todos los destinos turísticos que propondrá Nintendo, el de *Super Mario Maker 2* será, casi con toda seguridad, el más visitado. No en vano, por su naturaleza, puede convertirse en el plataformas bidimensional más vasto de la historia del fontanero, merced al contenido de serie que incluirá y al que la comunidad creará desde cero.

Lejos de ser una secuela comodona, el juego ofrecerá novedades a capazos. Para empezar, esta vez sí que habrá modo historia, con más de 100 niveles creados por la Gran N. El objetivo será reunir monedas para financiar la reconstrucción del castillo de Peach, que alguien ha borrado del mapa. También estará el modo Desafío de Mario sin fin, apoyado en ristras de fases aleatorias. Asimismo, habrá multijugador a cuatro bandas (con Mario, Luigi, Toad y Toadette), tanto cooperativo como competitivo, y tanto local como online. Esto último es novedad en un plataformas de Nintendo, aunque, de primeras, sólo será posible jugar con desconocidos. No obstante, tras la polémica suscitada, Nintendo ha rectificado y ya trabaja en una actualización, aún sin fecha, que permitirá crear partidas con amigos.

Argamasa y a juntar ladrillos

Sin duda, lo mejor del juego será su descomunal editor, tan profundo como intuitivo, que ampliará la base del original de Wii U y 3DS con cientos de herramientas y opciones de nuevo cuño. Eso sí, tened en cuenta que, para descargarse las creaciones de otros usuarios, hará falta ser suscriptor del servicio Nintendo Switch Online.

Destaca la inclusión de un estilo a lo *Super Mario 3D World*, que se suma a los de *Super Mario Bros*, *Super Mario Bros 3*, *Super Mario World* y *New Super Mario Bros U*. Pero eso es sólo la punta del iceberg, pues la mayor enjundia estará en el salvaje aumento de la caja de herramientas, que incluirá nuevas ambientaciones, condiciones nocturnas que alterarán la jugabilidad, multitud de objetos con sus propias mecánicas, gestión de la cámara... ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Será un juego casi infinito, con la base jugable y audiovisual de los diversos Mario 2D (e incluso *3D World*) y un editor con millones de posibilidades.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Ulises
"Vendido: el Mario 2D definitivo. Ahora, se entiende por qué no ha habido remaster de Super Mario 3D World."

WEB Linksen
"Con independencia de si juegas con amigos o desconocidos, es el primer Mario con multijugador online. Ge-nia-lí-si-mo."

WEB Assassin
"Ya podría hacer Sega algo así con Sonic. Vaya diferencia en cómo tratar a un icono."



■Los retos que plantee la comunidad del juego prometen ser así de traicioneros. Esta vez, el editor contará con muchos más tipos de enemigos y peligros, como la noche, que modificará la jugabilidad en función de cada entorno.

■Los niveles creados con el estilo de *Super Mario 3D World* tendrán unas mecánicas tan únicas (como el disfraz de gato o los peligros que se basarán en la profundidad de campo) que no será posible sustituir su estética por ninguna de las otras.







■Habrá cuatro entornos nuevos (nieve, desierto, bosque y cielo), que se sumarán a los que ya había en la entrega de Wii U y 3DS.

LAS CLAVES

1 EDITOR. Contará con cientos de opciones nuevas: objetos, enemigos, interruptores, movimientos de la cámara, ambientaciones, superficies...

2 MODO HISTORIA. El juego incluirá más de 100 niveles de serie, asociados a una historieta en la que tocará reconstruir el castillo de Peach.

3 SWITCH ONLINE. Para descargar niveles o jugar con otros, habrá que ser suscriptor. La edición limitada del juego incluirá un pase de un año.



LEJOS DE SER UNA SECUELA COMODONA, OFRECERÁ NOVEDADES A CAPAZOS



■El multijugador admitirá tanto el cooperativo como el competitivo. Una de las triquiñuelas será darse más prisa que nadie para que el scroll "engulla" a los contrincantes.

LAS CLAVES

CREACIÓN. Las posibilidades de construcción se verán muy ampliadas, y habrá nuevas mecánicas, como la opción de cambiar a una cámara subjetiva.

ROL. El juego tendrá una historia, combates y cierta "guionización", que lo diferenciarán de otros sandbox más libres y abiertos, como *LEGO Worlds* o *Minecraft*.

ONLINE. Como novedad más destacada, habrá multijugador cooperativo para cuatro personas, de modo que podremos construir en compañía para ir más rápido.

■ 12 DE JULIO ■ SQUARE ENIX ■ ROL / CREACIÓN

Dragon Quest Builders 2

■ Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen



UN APRENDIZ QUE YA NO ES TAL

Puede que no tenga el tirón de *Minecraft*, pero, si hay una saga que haya sabido imitar el concepto de la obra de Mojang y hacerlo suyo, ésa es *Dragon Quest Builders*, que, tras la exitosa entrega de 2016, vuelve a la carga.

Tras muchos años resistiéndose a salir de Japón (algo que aún le cuesta, si nos fijamos en los retrasos que sufrimos en Occidente o en el hecho de que sus juegos no lleguen a Xbox One), lo cierto es que la saga *Dragon Quest* se halla en un momento de forma envidiable. No en vano, en los próximos meses, vamos a recibir el spin-off *Dragon Quest Builders 2* y *Dragon Quest XI S*, la versión ampliada para Switch del maravilloso RPG que ya disfrutaron los usuarios de PS4 y PC.

El constructor de mundos

Combinando RPG y construcción, *Dragon Quest Builders 2* nos trasladará a un reino en el que el malvado y recurrente Hargon ha prohibido la creatividad. Todos los constructores han sido encarcelados... pero un joven aprendiz, cuyo sexo podremos elegir, escapará y se embarcará en un viaje para reconstruir un archipiélago reducido a cenizas. Tras acabar varado en una playa, conocerá a Malroth, un joven que no recuerda su pasado y que se unirá a su causa. El objetivo será conseguir aliados y recursos para plantarle cara a Hardon.

Como gran novedad, habrá cooperativo online para cuatro jugadores. Aparte, las posibilidades de creación crecerán, con estructuras más variadas y de mayor tamaño, cultivo de tierras, manipulaciones del entorno para originar accidentes geográficos (que podremos recorrer incluso volando o nadando)... ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Mejorará la fórmula del original con más herramientas y modo cooperativo.



■ La sencilla interfaz permitirá ponerse rápidamente manos a la obra y dar rienda suelta a nuestra creatividad cuadriculada.



■ Con esas cabelleras o esos monstruos, no se puede negar que el diseño de personajes es obra del gran Akira Toriyama.



■ Malroth es un joven desmemoriado, pero de mente despierta, que nos acompañará a lo largo de casi toda la aventura.





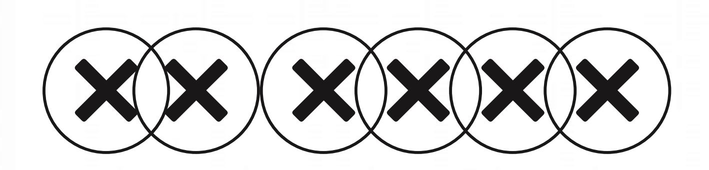
LAS CLAVES

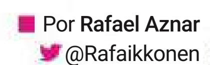
LICENCIA. El juego incluirá los veinte pilotos (caras y cascos incluidos), las diez escuderías y los veintiún circuitos de la presente temporada.

FECHA. Saldrá a la venta dos meses antes de lo que venía siendo habitual en los últimos años, lo que debería traducirse en una mayor atención por parte del público.

NOSTALGIA. La edición estándar incluirá un buen número de coches clásicos, y la Legends (10 € más cara) añadirá un modo basado en la rivalidad entre Senna y Prost.

■ 28 DE JUNIO ■ CODEMASTERS BIRMINGHAM ■ VELOCIDAD







■ Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

UNA NUEVA FUNCIÓN DEL "GRAN CIRCO"

La Fórmula 1 es la cúspide de las competiciones de motor, y también de los videojuegos de velocidad basados en licencias. Codemasters lo sabe y, por eso, paga un buen dinero por ella.

La saga no vende ya tanto como hace unos años, pero la compañía le da el trato de superproducción que merece, en contraste con licencias como las de MotoGP o el Mundial de Rallies, que, tras brillar a finales de los 90 y principios de los 2000 a manos de grandes compañías, han acabado en manos de equipos menores que no están a su altura. Para conmemorar el décimo aniversario desde que pilota los derechos del Gran Circo, Codemasters ha dedicado a *F1 2019* un desarrollo de dos años y, además, lo va a sacar en junio (dos meses antes que de costumbre), como hacía Sony cuando gestionaba la marca en PS2.

Pasado, presente y futuro

Con Lewis Hamilton y Carlos Sainz como portada en nuestro país, la jugabilidad mantendrá las bondades de siempre, con ese rango de configuración tan amplio entre simulación y arcade. Como novedad, se ha introducido la categoría de la F2, antesala de la F1, que permitirá dar mayor sensación de progresión al modo Trayectoria. Además, se ha ampliado el contenido retro: volverán muchos de los coches clásicos vistos en entregas previas, se añadirán otros y los que compren la edición Legends disfrutarán de un modo inspirado en la rivalidad entre Ayrton Senna y Alain Prost, con el McLaren y el Ferrari de 1990.

En el apartado visual, también habrá un acelerón, especialmente en la iluminación nocturna. Tras el énfasis de otros años en las condiciones solares en función de la hora, esta vez el foco ha sido combinar mejor la luz artificial con la oscuridad y con elementos atmosféricos como la bruma o el polvo. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Vuelta a vuelta, Codemasters sigue mejorando una fórmula que está entre lo más granado del género de la velocidad.



■ La mayor mejora gráfica será la de la iluminación nocturna, observable en las carreras de Bahréin, Singapur y Abu Dhabi.



■ También se ha trabajado en las texturas y la geometría del asfalto, los edificios o la "película" que recubre el neumático.



■ De serie, el contenido de la F2 será el de la temporada 2018, pero está prevista una actualización gratuita con el de 2019.

■ 19 DE JULIO ■ TEAM NINJA (NINTENDO) ■ ACCIÓN

Marvel Ultimate Alliance 3

■ Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen



UNA NUEVA ALIANZA DE CIVILIZACIONES

Igual que Zapatero impulsó hace años la llamada Alianza de Civilizaciones, Marvel ha decidido juntar a casi todos sus héroes y villanos en una coalición de amplísimo espectro para hacer frente a Thanos, un terrorista amante de las joyas de colores.

La Casa de las Ideas va a todo trapo, y la polivalencia de sus licencias ha permitido que, en poco tiempo, se vayan a juntar todo tipo de juegos inspirados en sus personajes y a cargo de compañías muy dispares: *Marvel vs Capcom Infinite* (Capcom), *Spider-Man* (Sony), *Iron Man VR* (también de Sony), *Los Vengadores* (Square Enix), *Marvel Ultimate Alliance 3* (Nintendo)... El anuncio de este último fue una sorpresa, por el tiempo transcurrido desde las dos entregas originales (2006 y 2009) y por el cambio de compañía: mientras que aquéllos los editó Activision y fueron multiplataforma, éste lo ha promovido la Gran N como exclusivo para Switch. Y no sólo eso: ha puesto al cargo a un estudio externo tan reputado como Team Ninja, responsable de *Ninja Gaiden*.

Superpoderes cooperativos

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order será un RPG de acción con cooperativo para cuatro jugadores, tanto online como local, cada uno con su propia Switch o bien todos en una única consola, con un Joy-Con por cabeza. Además, podremos unirnos o abandonar una partida en cualquier momento. Como *Super Mario Maker 2*, es otro ejemplo del voto de fidelidad de Nintendo al cooperativo en línea, casi inédito hasta ahora y clave para fomentar las suscripciones a Switch Online.

Con un guión escrito ex profeso para él, el juego propondrá una alianza entre buenos y malos de Marvel para hacer frente a Thanos y sus lugartenientes, la llamada Orden Negra, que irán en busca de las Gemas del Infinito. Así, habrá héroes y villanos de Vengadores, Guardianes de la Galaxia o X-Men: Iron Man, Capitán América, Thor, Hulk, Rocket Raccoon, Star-Lord, Lobezno, Magneto... Además, habrá almas libres como Spider-Man, Deadpool, Luke Cage, el Motorista Fantasma, Elektra... El desarrollo, que nos llevará por escenarios como la Torre de los Vengadores o la Mansión X, se centrará en los combates tridimensionales, con todo tipo de golpes cuerpo a cuerpo y a distancia, según el personaje al que estemos manejando. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Su coalición de héroes y villanos en pos de un bien común producirá una implosión tan destructiva como si los pactantes fueran Podemos y Vox.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

@Stealth40k
"El plantel de Marvel Ultimate Alliance 3 es enorme. Si no encuentras cuatro personajes con los que te gustaría jugar, es que no te gusta Marvel."

@nicomon7
"Nintendo va a hacer lo que Capcom no pudo [con Marvel vs Capcom Infinite]: traer a los mutantes de vuelta. Marvel Ultimate Alliance 3 = GOTY"

@ShakaKimo
"Me compré una Switch sólo por este juego. Estoy deseando jugarlo en modo portátil en el autobús o cuando mi novia me obligue a ver reality shows."



El universo X-Men tendrá una representación nutrida: Magneto, Lobezno, Bestia, Rondador Nocturno, Mística... Nintendo sí que ha podido contar con ellos, a diferencia de lo sucedido en la última entrega de *Marvel vs Capcom*.

La cámara se podrá configurar entre dos estilos: uno estándar y otro con mucho zoom.

ES OTRO EJEMPLO MÁS DEL VOTO DE FIDELIDAD DE NINTENDO AL COOPERATIVO PARA FOMENTAR SWITCH ONLINE

LAS CLAVES

1 **COOPERATIVO.** Aunque se podrá jugar en solitario, la gracia estará en compartir somantas con tres amigos. De hecho, habrá movimientos especiales que requerirán aunar fuerzas.

2 **ROL.** Aunque tiene mucho de beat'em up, Team Ninja lo considera un RPG de acción, ya que habrá subidas de nivel que se traducirán en el desbloqueo progresivo de destrezas.

3 **PLANTEL.** El número de personajes seleccionables confirmados ronda ya la treintena. Además, se ha anunciado un pase de temporada que, a partir de otoño, añadirá contenidos de Los Cuatro Fantásticos, Marvel Knights y X-Men.



LAS CLAVES

COOPERATIVO. La aventura será para dos jugadores, y quienes adquieran la Edición Deluxe (10 € más que la normal) podrán invitar incluso a amigos que no tengan el juego.

PARÍS. El juego se ambientará en una versión ochentera de la capital francesa, ficticiamente tomada de nuevo por los nazis... como pasó en la realidad en los años 40.

BRUTALIDAD. La acción habitual de la saga se duplicará con el cooperativo, y volverá a apostar por todo tipo de armas de fuego, cuchillos, hachas...

26 DE JULIO | MACHINEGAMES / ARKANE STUDIOS | SHOOTER

Wolfenstein: Youngblood

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



SANGRE FRESCA PARA DESANGRAR NAZIS...

El reseteo de una saga con tanta solera como *Wolfenstein* ha sido uno los hitos de esta generación, pero aún faltaba un último golpe de efecto en forma de sendos spin-offs simultáneos.

El 26 de julio, aterrizarán *Wolfenstein: Youngblood* y *Wolfenstein: Cyberpilot*, lo que significará la presencia en esta generación de hasta cinco entregas de la saga pionera del FPS (estas dos, las dos principales y la expansión independiente *The Old Blood*). A priori, la más ambiciosa de estas dos es *Youngblood*, que es multiplataforma y, aun teniendo precio reducido, será algo más cara (30 € en su edición estándar y 40 € en la Deluxe).

El Arco del Triunfo cooperativo

Wolfenstein: Youngblood será un shooter cooperativo (se podrá jugar online con un amigo o bien offline junto a la IA), de modo que encarnaremos a Sophia y Jessica, las "Gemelas Terror", hijas de B.J. Blazkowicz. La historia será una secuela en la que el protagonista habitual de la saga se hallará en paradero desconocido. Para encontrarlo, deberemos liberar el París de los años 80 de la invasión del III Reich. Los escenarios de la ciudad de la luz se verán favorecidos por la colaboración en el proyecto de Arkane Studios, el equipo responsable de *Dishonored*, que, además de ser experto en diseño de niveles más abiertos, es francés. Pero la enjundia estará en las escabechinas "a pachas" con un amigo, con una jugabilidad a pecho descubierto apoyada en todo tipo de armas a distancia y cuerpo a cuerpo.

PRIMERA IMPRESIÓN

Los tiroteos viscerales de *Wolfenstein* subirán de nivel con un cooperativo que apunta aún más alto que la Torre Eiffel.



Sophia y Jessica vestirán armaduras acorazadas como la que lució su padre en *Wolfenstein II: The New Colossus*.



Empuñar dos armas a la vez será sinónimo de escabechina, aunque la infantería nazi contará con gruesos blindajes.



La simbología nazi (esvásticas, banderas rojas, aguiluchos) se combinará con la arquitectura parisina en esta distopía.

LAS CLAVES

EXCLUSIVO. El juego sólo se podrá disfrutar si se dispone de un casco de realidad virtual, ya sea el de PS4 o uno de los compatibles con ordenador.

HACKER. El protagonismo no correrá a cargo de Blazkowicz o sus hijas, sino de un hábil hacker que será capaz de poner en jaque a los nazis pirateando su maquinaria.

ASEQUIBLE. El juego se lanzará a 20 euros, un precio goloso que puede ayudar a que se venda bien, aunque también da cuenta de que no será una superproducción.

26 DE JULIO | MACHINEGAMES / ARKANE STUDIOS | SHOOTER

Wolfenstein: Cyberpilot

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

... Y HACKEOS PARA USURPAR SU ARSENAL

El mismo día que *Youngblood*, se lanzará, también en formato físico y con la firma de los mismos dos estudios, *Wolfenstein: Cyberpilot*.

A diferencia de su "hermano", este spin-off será exclusivo de realidad virtual, por lo que no saldrá ni en Xbox One ni en Switch. Sólo podrán disfrutarlo quienes tengan PS VR, Oculus Rift o HTC Vive. Bethesda da continuidad así a su política de apostar fuerte por dicha tecnología, pues no hay que olvidar que, en los últimos años, ha lanzado *Doom VFR*, *Skyrim VR* o *Fallout 4 VR*, si bien este nuevo título lo hará a un precio mucho más reducido que aquéllos (20 €). En otras palabras, es menos ambicioso.

Otro tornillo de MachineGames

Cyberpilot compartirá con *Youngblood* la ambientación en el París de los años 80, pero, a priori, no sus personajes. Nos meteremos en la piel de un hacker que ayudará a la resistencia francesa a hacer frente al nazismo, pirateando y pilotando su maquinaria bélica. Así, nos subiremos a robots o bestias mecánicas para acribillar, socarrar y arrollar a cuantos enemigos se pongan por delante. Imaginamos que los niveles serán lineales, pero confiamos en que nos permitan ver lugares icónicos como la Torre Eiffel, el Louvre, Notre Dame...

Sea como fuere, con *Cyberpilot* y *Youngblood*, el estudio sueco MachineGames completará un reseteo faraónico para *Wolfenstein*. Parecía imposible que igualara el trabajo de id Software y lo ha bordado con cinco juegos desde 2014.

PRIMERA IMPRESIÓN

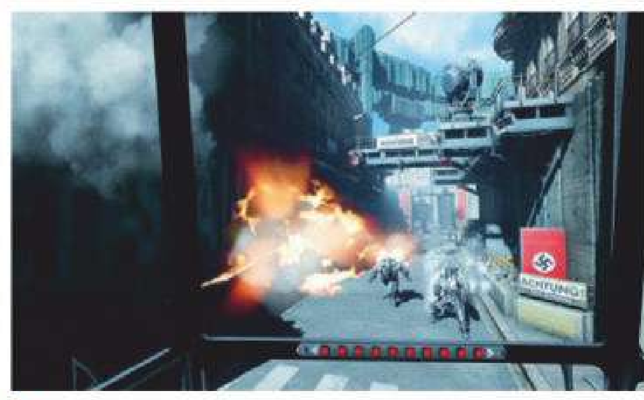
No parece que vaya a ser muy rompedor, pero aniquilar nazis en realidad virtual puede ser una experiencia intensa.



En este spin-off de *Wolfenstein*, se cambiarán las tornas y serán los nazis los que sean como hormigas a nuestros ojos.



El lanzallamas será el arma estrella de las bestias mecánicas del III Reich, que también podrán dar fuertes topetazos.



Igual que *Youngblood*, se ambientará en el París de los 80, si bien el diseño de niveles promete ser más comedido.

HEADSET

Kraken X

Ligeros, económicos ¡y con sonido 7.1!

COMPAÑÍA Razer **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** 59,99 €
WEB *www.razer.com/kraken-x-console*

Que el segmento de los auriculares gaming cada vez es más competitivo nadie lo duda. Y que eso beneficia a los usuarios, menos todavía. Un claro ejemplo de ello son estos Kraken X, uno de los modelos más económicos de Razer, y uno de los que mejor calidad-precio guardan a todos los niveles. Si empezamos por el diseño, sigue la estela de otras versiones de los Kraken, si bien es cierto que, en este modelo, ambos auriculares son más pequeños y, sobre todo, ligeros: 250 gr. No sólo no pesan, sino que la almohadilla de la diadema y la poca presión que ejerce sobre las sienes (cubre por completo el oído) hacen que sean tremendamente cómodos. Tras cinco minutos con ellos, olvidarás que los tienes puestos. Además, las almohadillas de espuma tienen canal para las gafas, por lo que hasta con "lupas" resultan cómodos. Eso sí, para poder tener su ajustado precio, se ha "recortado" en los materiales. Aquí todo es plástico, y no existe ese toque premium de los Kraken de 2019 o anteriores (la diadema no es de aluminio, por ejemplo).

Eso no impide que otros detalles sí se hayan cuidado, desde la inclusión de control de volumen y botón mute, integrados en el auricular izquierdo, a la de un cable extensor. Además, en la caja, se incluye un código para activar el sonido 7.1 (disponible sólo en PC), lo que dispara aún más la calidad de sonido del auricular... que de por sí es espectacular. Si otros modelos de Kraken potencian en exceso los graves y "matan" otras frecuencias, en este caso están todas muy, muy bien equilibradas. Los graves no son atronadores, pero tiene los justos para disfrutar con ellos hasta de la música. Y no distorsionan ni siquiera a máximo volumen.

El broche lo pone el micrófono cardioide flexible, con buena calidad de sonido y atenuación del ruido ambinte. Por sólo 60 euros, ¿qué más se puede pedir?



Existen dos versiones del auricular, una totalmente negra y ésta "de consola" con color azul.

VALORACIÓN Si tienes un presupuesto ajustado y buscas un auricular todoterreno, para todas tus consolas, e incluso para escuchar música en casa, es una grandísima opción. Sólo le falta poder extraer el micro para que incluso lo pudieras usar en la calle, porque lo cierto es que suena de fábula. Y, además, con sonido 7.1 en PC. Baratos, completos y espectaculares.

ALTERNATIVAS

Auriculares de calidad, con sonido envolvente y por debajo de los 100 euros hay ya unos cuantos. Éstos son algunos de los que más nos gustan.

CORSAIR HS50
PRECIO Desde 64,90 €



LOGITECH G[illegible]0
PRECIO Desde 69,99 €



TURTLE BEACH STEALTH [illegible]00
PRECIO Desde 90,99 €





MANDO

N30 Bluetooth Gamepad

Juega a NES como siempre habías soñado

COMPAÑÍA 8bitdo **PLATAFORMA** NES, PC y otras **PRECIO** Desde 25 € **WEB** *www.8bitdo.com*

Con el auge de NES Classic Mini (y la escasez de mandos para el segundo jugador) o el lanzamiento de los juegos de NES en Switch Online, muchos jugadores andaban a la caza de la solución perfecta, un mando para todo, y si era sin cables... pues mejor que mejor. La solución la ha creado, cómo no, 8bitdo, una third party que ha lanzado algunos de los mejores mandos para las consolas de Nintendo. En esta ocasión, se trata de uno que copia el diseño cuadriculado de los pads de NES, pero con cuatro botones extra: dos "autofire" y dos superiores para disfrutar en Switch tanto de los juegos de NES como de otros clásicos, como *Blaster Master Zero* o los *Arcade Archives*. Pero la cosa no acaba ahí: la gracia es que incluye un pequeño receptor (con el estándar de comunicación inalámbrica 2,4 G) que se conecta a los puertos de NES Mini para jugar de manera inalámbrica y acceder al menú de la consola. También incluye funda de transporte y cable USB para usarlo, por ejemplo, en PC. Además, lleva batería interna de 180 mAh, con una autonomía de veinticinco horas, una cifra nada desdeñable, si tenemos en cuenta que, para cargarse por completo, sólo necesita una hora. Pero lo mejor es el diseño: robusto, cuidado... casi mejor al tacto incluso que los mandos oficiales, y eso habla muy bien a su favor. ■

VALORACIÓN El mejor mando de NES en precio, diseño y características, y un objeto de deseo tanto para los dueños de NES Mini como de Switch, y no sólo por los juegos de NES...



CASCOS

Battle Buds

Un buen aliado para la batalla... en cualquier sitio

COMPAÑÍA Turtle Beach **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** 29,99 € **WEB** *https://es.turtlebeach.com*

Hace unos meses, lo dijimos: la tendencia en 2019 iban a ser los auriculares gaming que pudiéramos utilizar para la vida diaria, como, por ejemplo, para escuchar música en la calle. Este caso quizá es más extremo, ya que se trata de unos cascos de botón, de los que metemos en el oído (ideales para usarlos con el móvil o en portátiles), a los que, además, podemos conectarles un micro extraíble para disfrutar de juegos online o hablar por teléfono. Se trata de los Battle Buds de Turtle Beach, que quieren ser la alternativa económica a esta tendencia. Hablamos de unos cascos de apenas 30 euros, que incluyen funda de transporte, el mencionado micro extraíble y almohadillas de goma y soportes de distinto tamaño para que se acoplen bien a nuestros oídos. Son unos extras que están en sintonía con lo que suelen traer otros cascos para escuchar música de esta franja de precios. Por tener, tienen hasta controles de volumen, muteo del micro y asistente integrados en el cable.

En cuanto a lo importante, el sonido, lógicamente, no se puede esperar la calidad de un auricular de diadema, pero, en general, ofrece un sonido nítido, limpio y equilibrado. En cuanto al micro, tres cuartos de lo mismo. Como decimos, son unos auriculares ideales para quienes quieran algo multiuso, que ocupe poco y pueda sacar a la calle. ■

VALORACIÓN No puedes esperar ni la calidad ni el sonido de un auricular de diadema, pero, como solución "llevable" para todo (música y juegos) y que ocupe poco, cumple.



Éstos son todos los accesorios que incluyen los Battle Buds, unos auriculares pensados para quienes juegan en móvil y portátiles (y escuchan música).

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabe

Cazafantasmas II Ecto-1A

Haz sitio en casa, que llega el coche de Ghostbusters II

Playmobil ha lanzado una nueva oleada de juguetes de Cazafantasmas, incluyendo algunos basados en la secuela de 1989. El más deseado es, sin duda, el Ecto-1A, que incorpora todas las "mejoras" que aparecían en la película. Incluye las figuras de los cuatro miembros del equipo, con nuevos uniformes, además de un Playmogram que interactúa con tu móvil.

A LA VENTA EN ***www.playmobil.es***

Colcha Pitfall

Si reconoces la carátula, ya tienes edad para usarla

El viejunismo elevado al cubo: una colcha decorada con la carátula de uno de los mayores clásicos de la Atari 2600. A los que ya tenemos frío en la canillas, incluso en pleno agosto, nos va venir de perlas. Está fabricada en poliéster y tiene unas dimensiones aproximadas de 152 centímetros de altura por 122 centímetros de ancho. Ojo, en Think Geek recomiendan lavarla antes del primer uso. Debe de ser que huele mucho a clasicazo ochentero.

A LA VENTA EN ***www.thinkgeek.com***

Muñecos Mega Man 11

El antes y el después de vencer a Block Man

¿Hay algún fan de Mega Man en la sala? Seguro que este pack de tres figuras, con licencia oficial de Capcom, le interesa. Cada una de ellas tiene una altura aproximada de diez centímetros y representan al bombardero azul, Block Man y nuestro héroe con los poderes de este último, tras haberle vencido. Están fabricadas en PVC y tienen diversas articulaciones.

A LA VENTA EN ***www.thinkgeek.com***



Capcom Home Arcade

16 clásicos recreativos, reunidos en un gran mando

En plena fiebre de las consolas mini, Capcom se ha desmarcado con este colosal mando arcade para dos jugadores. Con él, podrás disfrutar de dieciséis recreativas clásicas, entre las que se incluyen *SFII: Hyper Fighting, Strider, Ghouls'n Ghosts, Captain Commando, Darkstalkers, Final Fight* o el mismísimo *Alien vs Predator*.

A LA VENTA EN *www.game.es*

Figura Samurai Kylo Ren

Estética japonesa para el villano de la última trilogía

La serie MeiSho de Bandai incorporará a finales de año un nuevo y flamante fichaje a su línea de muñecos de Star Wars inspirados en el Japón feudal. Este particular Kylo Ren tiene una altura aproximada de dieciocho centímetros, está totalmente articulado y se acompañará de dos pares de manos adicionales y su emblemática espada.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

Camiseta Sonic Team Racing

Bonita, barata y con un azul tan intenso como el de Sonic

La tienda de merchandising oficial de Sega Europa sigue tentándonos con nuevos productos a precios imbatibles. Entre las nuevas camisetas que han añadido a su catálogo, podemos encontrar ésta, inspirada en el último lanzamiento protagonizado por Sonic. Confeccionada en 100% algodón y disponible en cinco tallas (desde la S a la 2XL).

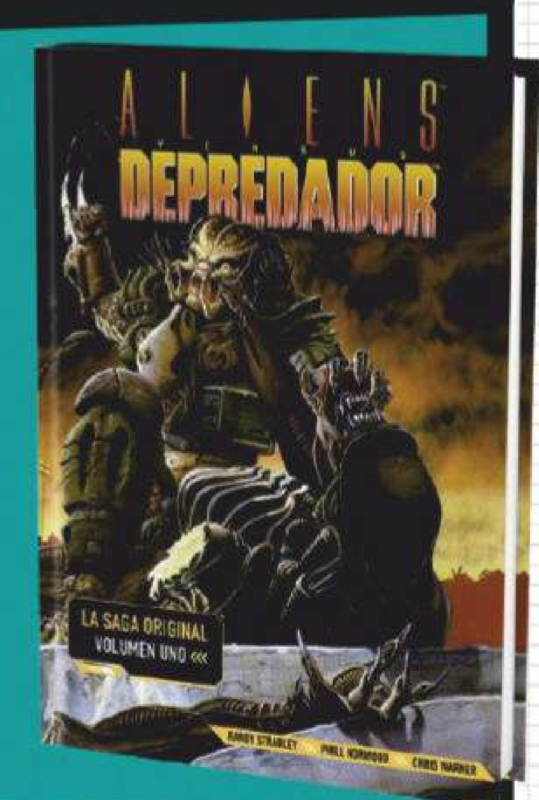
A LA VENTA EN *www.segashop.eu*

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

ALIENS VERSUS DEPREDADOR: LA SAGA ORIGINAL

AUTORES Stradley, Norwood, Warner **EDITORIAL** Norma
PRECIO 19 € **PÁGINAS** 152 **FORMATO** Cartoné

Si alguna vez te preguntaste cómo surgió la mítica rivalidad entre los aliens y los depredadores, la respuesta está en este legendario cómic, publicado por Dark Horse hace casi treinta años. Norma acaba de reeditarlo en nuestro país, dividido en tres volúmenes de 152 páginas cada uno. La acción transcurre en Ryushi, un planeta habitado por colonos que desconocían que el lugar era uno de los tradicionales cotos de caza de los depredadores. Todo se complicará aún más cuando los aliens se apunten a la fiesta.





EL RELOJ DEL JUICIO FINAL

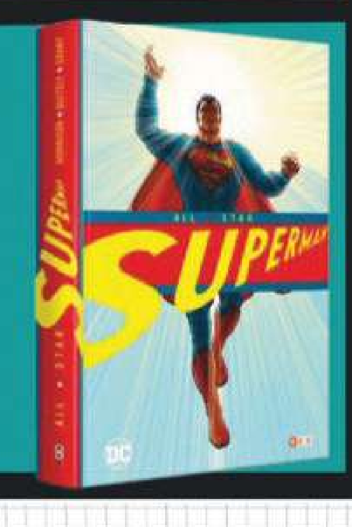
AUTORES Johns, Frank **EDITORIAL** ECC Cómics
PRECIO 3,25 € **PÁGINAS** 40 **FORMATO** Grapa

Por fin llega a España la "continuación" de Watchmen, en la que los personajes creados por Frank Miller y Dave Gibbons conocerán a los héroes clásicos de DC Cómics. Un Ozymandias bastante cascado intentará localizar al Doctor Manhattan con el objetivo de detener una nueva escalada bélica entre Estados Unidos y Rusia. ¿Qué papel jugará Superman en todo esto? Tendrás que descubrirlo por ti mismo...

ALL-STAR SUPERMAN

AUTORES Morrison, Quitely **EDITORIAL** ECC Cómics
PRECIO 40 € **PÁGINAS** 328 **FORMATO** Cartoné

Uno de los mayores clásicos del cómic de las últimas décadas regresa en una preciosa edición deluxe. Un Superman al que le queda un año de vida, debido a un envenenamiento por radiación solar, intentará poner en orden sus asuntos mientras se enfrenta, quizás por última vez, a Lex Luthor. Esta joya de Grant Morrison ganó tres premios Eisner.



MÚSICA

FINAL FANTASY EN SPOTIFY

Aunque algunos avispados fans ya las habían localizado unos días antes, Square Enix anunció en su conferencia del E3 la publicación en Spotify y Apple Music de prácticamente todas las bandas sonoras de la saga *Final Fantasy*, incluyendo álbumes especiales y recopilatorios. Una gran noticia.

PRECIO Gratis/Suscripción ***Spotify, Apple Music***



SONIC CD

Data Disc acaba de editar, por sorpresa, la banda sonora de *Sonic CD* en tres vinilos divididos en cuatro líneas temporales: Present, Good Future, Past y Bad Future. Se trata de la música de la versión japonesa, la que pudimos disfrutar aquí, en lugar de la que compuso Spencer Nielsen para Sega CD.

PRECIO 39,36 € ***Data Discs***



Set de muñecos de Karate Kid

Dar cera, pulir cera; reservar figuras, pagar aduanas

NECA ha anunciado un nuevo pack de figuras inspiradas en Karate Kid, que saldrá a la venta el próximo otoño (aunque ya pueden reservarse). El lote se compone de tres muñecos, totalmente articulados y con sus propios accesorios: Daniel LaRusso, Johnny Lawrence y el inolvidable señor Miyagi (bonsái incluido).

A LA VENTA EN ***www.bigbadtoystore.com***

PVP desde 75,06€

LEGO Stranger Things

Prepara la cartera, que ya tenemos aquí al demogorgon

Este espectacular set de LEGO, bautizado como Mundo del Revés, se compone de 2.287 piezas y recrea las dos realidades de la serie de Netflix. Además de la casa de los Byers, podrás construir el coche de Jim y jugar con sus ocho figuras: Once, Mike, Lucas, Dustin, Will, Joyce, Jim Hooper y, claro, el Demogorgon.

A LA VENTA EN ***shop.lego.com***

PVP desde 199,99€

Taza Doctor Eggman

Para tomarte un café como si fueras el amo del mundo

Posiblemente una de las tazas más bonitas que hemos mostrado hasta la fecha en este bazar. Tiene licencia oficial de Sega y recrea con una estética deliciosamente pop la cabeza del archienemigo de Sonic. Al estar fabricada en gres, es totalmente resistente a su uso en microondas y lavavajillas.

A LA VENTA EN ***www.vistoenpantalla.com***

PVP desde 12,64€

PVP desde 49,90€

PVP desde 39€

PVP desde 89,95€

LIBROS

EL ARTE DE SPLATOON

Los amantes del célebre shooter por equipos de Nintendo disfrutarán a lo grande con este robusto tomo dedicado en cuerpo y alma al arte de *Splatoon*. Consta de 328 páginas a todo color, con textos en castellano, en las que encontrarás bocetos, diseños, curiosidades sobre los personajes y la creación de los juegos de Wii U y Switch... y mucho más.

PRECIO 34,95 € **PUBLICADO POR** ***Norma Editorial***

REVOLUCIÓN INDIE

Con el subtítulo "La subversión cultural del videojuego", el libro de Jonathan León y Manu Delgado desgrana 101 títulos indies, desde los más populares a auténticos diamantes en bruto poco conocidos por el gran público. Incluye, además, entrevistas a diversos creadores, mientras analiza la evolución de la industria independiente: desde su origen a su futuro.

PRECIO 19,95 € **PUBLICADO POR** ***Héroes de Papel***



Estatua Iron Spider-Man

El bueno de Spidey, con la última tecnología Stark

Diamond Select Toys ha lanzado esta preciosa estatua de veintidós centímetros de altura del increíble Hombre Araña, en la que luce el traje "Iron Spider" que vestía en "Vengadores: Infinity War". Está fabricada en PVC, pero despliega los mismos acabados y detalles que podríamos encontrar en una de resina.

A LA VENTA EN *www.impactgame.es*

Pac-Man Pocket Player

Y ojo, que es la primera de una oleada de clásicos

My Arcade nos presenta esta preciosa portátil, con pantalla a color de 2,8 pulgadas y salida de auriculares, que guarda en memoria los ports de Mega Drive de tres clásicos del Comecocos: *Pac-Man, Pac-Mania* y *Pac-Panic.* En julio, llegarán modelos temáticos de *Bubble Bobble, Galaga, Ms Pacman* y *Don Doko Don.*

A LA VENTA EN *solopixel.es*

Kill la Kill-If Ed. Coll.

Lo nuevo de Arc System Works, en versión de lujo

Desde finales de julio, podremos echarle el guante a este estupendo juego de lucha 3D basado en el célebre anime. Además de la versión estándar, los usuarios de PS4 y Switch tienen a su alcance esta Edición Coleccionista, que añade un libro de ilustraciones, la banda sonora original y un muñeco antiestrés de Mak-Roquette.

A LA VENTA EN *www.game.es*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

BLUE SEED

AUTOR Yuzo Takada **EDITORIAL** Ivrea
PRECIO 14 € **PÁGINAS** 360 **FORMATO** Rústica

El mes pasado, nos hacíamos eco del lanzamiento en España del legendario 3x3 Eyes de Yuzo Takada, pero no era la única sorpresa que tenía deparada Ivrea. La misma editorial se ha encargado de rescatar también Blue Seed, la otra gran obra de Takada, publicada originalmente por la editorial Takeshobo entre 1992 y 1996. El éxito de este manga propició una adaptación al anime a cargo del estudio Production I.G. e, incluso, inspiró un videojuego para Saturn, comercializado en 1995 por la mismísima Sega. Una estudiante que es en realidad la reencarnación de una deidad, aragamis (demonios) y otros seres os esperan en este clásico de los 90.





POKÉMON OMEGA RUBÍ ALFA ZAFIRO

AUTORES Kusaka, Yamamoto **EDITORIAL** Norma
PRECIO 8 € **PÁGINAS** 196 **FORMATO** Rústica

El fenómeno *Pokémon* sigue en las páginas de este manga, creado, una vez más, por el tándem compuesto por Hidenori Kusaka (guión) y Satoshi Yamamoto (dibujo). Cuando una terrible amenaza se cierne sobre el planeta, Rubí decide arriesgar su vida para evitarlo, pero, para no preocupar a Zafiro, decide actuar en solitario... El primero de los tres volúmenes de esta saga ya está a la venta.

SWORD ART ONLINE TEMPORADA 1

AUTOR Reiki Kawahara **EDITORIAL** Selecta Visión
PRECIO 59,99 € **FORMATO** Blu-Ray

La primera temporada de la célebre serie de animación, inspirada en las novelas escritas por Reiki Kawahara, ha sido reeditada por Selecta Visión en cinco BD que recogen veinticinco capítulos. Este fenómeno, que también ha inspirado mangas y juegos, nos traslada a un futuro cercano, en el que los jugadores de un colosal MMORPG de realidad virtual deben luchar por sus vidas.



HG 101 DIGEST VOL 5 TREASURE

El quinto Digest de Hardcore Gaming 101 está dedicado a un estudio legendario como Treasure, que fue fundado por antiguos componentes de Konami y que revolucionaría la Mega Drive con *Gunstar Heroes.* El libro repasa toda la trayectoria del estudio, juego a juego, e incluye otros títulos inspirados en los clásicos de estos colosos.

PRECIO 20,80 € **PUBLICADO POR** *Hardcore Gaming 101*



SENSEI 2

Luis García Navarro vuelve a la carga con una nueva entrega de entrevistas a pesos pesados de la industria japonesa. Fumito Ueda, Tetsuya Mizuguchi, Yoko Shimomura (la compositora de *SFII*) y Masaya Matsuura (el creador de *PaRappa the Rapper*), entre otros, conversan con Navarro sobre sus respectivas trayectorias. Ojo, también entrevistó al director del *Moonwalker* de MD.

PRECIO 20,95 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** Mega Drive
- **GÉNERO** Plataformas
- **COMPAÑÍA** TOSE (Namco)
- **AÑO** 1991

Talmit's Adventure

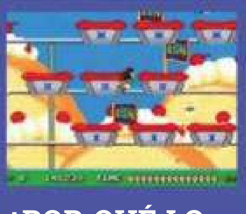
EL ÚLTIMO DE SU NOMBRE

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



hora que "Juego de Tronos" ya ha terminado, es un buen momento para hablar de otro Príncipe Dragón muy anterior a Aegon Targaryen. Se llamaba Talmit y se las tuvo que ver no con el Rey de la Noche, sino con el de los topos.

Un mes más, sigo recordando rarezas plataformeras de 16 bits de las que pude disfrutar en mi infancia, aunque no fueran el último grito. *Talmit's Adventure*, conocido como *Marvel Land* en otros territorios, nació en recreativas y, luego, se adaptó a Mega Drive. El protagonista era un hombre-dragón que debía liberar a una princesa y a varias hadas, recorriendo para ello un parque de atracciones. El desarrollo era muy arcade, con una puntuación que dependía de los objetos que recogiéramos, los enemigos que elimináramos, el tiempo que tardáramos o la altura a la que perforáramos unas dianas que marcaban el final de los niveles. Las secciones plataformeras, repletas de enemigos estrambóticos (rosas andantes, hormigas, cabezas de medusa, cocodrilos) se fundamentaban en saltos simples y en dos objetos de aparición aleatoria: alas para planear y una ristra de clones con la que golpear a los enemigos. También había niveles en forma de montaña rusa y bonus en los que recoger estrellas fugaces. Finalmente, los jefes se basaban en mecánicas de juegos populares como el piedra-papel-tijera, la aniquilación de topos o la memorización de parejas de cartas. ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Era un plataformas 2D muy corriente en cuanto a diseño de niveles, tanto en lo jugable como en lo audiovisual, pero tenía su encanto, sobre todo cuando llegabas al final de cada mundo y te veías jugando a piedra-papel-tijera, inflando globos, recordando cartas o jugando al gato y al ratón. Por desgracia, la dinastía dragón de Talmit se extinguió.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **26 de julio**

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redacción Rafael Aznar, Alberto Lloret, Roberto R. Anderson, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal y David Alonso.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona, Estel Peris, Noemí Rodríguez y Carlos Inaraja**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Mario Galán**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-32631-1991

Revista miembro de ARI



APROVECHA YA NUESTRAS ¡REBAJAS DE VERANO!

12 números de Hobby Consolas (Edición en papel + edición digital)

+ Gaming headset para PS4 de Konix



Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales: En **ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas**
Por teléfono en el **902 540 777** Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta. En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid. No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.